rton aérien
r Ace
mbat 2

le mag des consoles

Joypad

N° 66 • 35 FRANCS

JUILLET / AOUT 1997

Metal Gear

Le jeu qui va enterrer

Resident Evil 2 !

PLAYSTATION

Evénement E3
32 pages

Le grand retour de la Saturn

Les nouveautés PlayStation et N64

Parasite Eve

Squaresoft

Mieux que FF VII

BANJO KAZOOIE

NINTENDO 64

Le nouveau Mario de Nintendo

POURQUOI FAUT-IL CRAQUER pour Tomb Raider 2




PlayStation

Joypad : déjà 6 ans !

Bah voilà, ça devait arriver. Six ans, ça se fête. Après tout, on fait bien des fêtes pour l'ouverture du G20 tous les jours, alors pourquoi se priver? Surtout si on part aux Bahamas après... Bonnes vacances à tous, et on se retrouve en septembre !



1 Kendy, iohazard nippon.

2 Trazom, e fan en deuil de Senna.

3 Olivier Scamps, le chef des chefs.

4 TSR, "si, si j'vais dormir...".

5 RaHaN, le chevelu à trous.

6 Willow, le sourire hollywoodier

7 Greg, la star du téléfon.

8 Laurence, la secrétaire mimi.

9 Gollum, le cadet intello.

10 Linos, l'Artiste ınd format.

11 Ivan, la brosse à reluire les textes.

12 Seb, le reporter en treillis.

13 Cyber Raoul, l'auxiliaire-bourreau.

14 Fishbone, la version nouvelle carrosserie.

15 Stéphane Leclercq, le chirurgien photo.

16 Gana, le surfeur de ouaib'.

Courrier

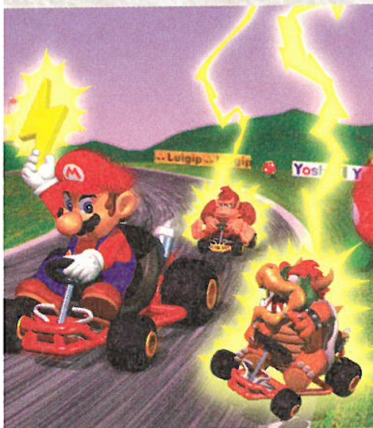
Besoin de vacances ? Quelle blague ! Pas besoin de vacances, c'est pour les touristes ça. C'est le cas de le dire. Et qui répond à nos lecteurs pendant ce temps hein ! Ah ! Ah ! Arrière manant, il nous faut répondre aux questions avant que le démon ne nous emporte ! Ah ! Ah ! Vous ne nous aurez pas aussi facilement ! Où sont mes pilules ! Et arrêtez de dire que j'ai besoin de vacances !


Warcraft 2, un des rares titres PC à être adapté sur Saturn.

N64, toute seule au monde ?

**Quelles sont les consoles prévues pour faire face à la N64 ?
François Quil**

A l'heure actuelle, la Nintendo 64 est la console la plus avancée technologiquement parlant. Cela dit, quatre autres machines sont actuellement à l'étude dans les laboratoires secrets de Matsushita, Sega, Sony et Microsoft/Intel. Matsushita, c'est bien évidemment le M2 (dont vous trouverez, du côté de nos news US, le premier jeu !). Seulement, au vu du coût du processeur, aucune date de sortie n'est aujourd'hui avancée. Chez Sega, une nouvelle console est actuellement à l'étude, ce n'est plus une rumeur mais une certitude. Le fameux projet "Black Belt" devrait voir le jour en fin d'année 1998, au Japon. On ne sait, hélas, rien de la console à l'heure actuelle, si ce n'est que des développeurs japonais auraient d'ores et déjà reçu les kits de développements. Enfin, Microsoft, leader mondial des systèmes d'exploitation PC (Dos et Windows) travaillerait, avec Intel - leader mondial des processeurs pour PC -, à l'élaboration d'une console de jeu. Selon les dernières rumeurs, Sony envisagerait de s'allier à l'affaire. Quoiqu'il en soit, aucune véritable info n'a aujourd'hui filtré et il faudra attendre 1998 pour voir du neuf.


Des jeux N64 coûteux : entre 550 et 900 francs pour les titres d'import !

Les risques de la modif'

Dans une lointaine, très lointaine preview, était annoncé sur PlayStation Elric the Almon's mission, un jeu tiré des romans de Michael Moorcock. En tant que fan du prince albinos, j'aurais aimé savoir où est passé ce titre édité par Psygnosis ?

Elric arrive bel et bien pour la fin de l'année pour PlayStation et PC CD-Rom. Il semble que le projet - très similaire à un Legacy of kain d'après ce que nous avons pu en voir - ait pris du retard suite à la parution d'autres titres des studios Psygnosis entre temps.

Il paraîtrait que la modification via la puce magique sur les PlayStation n'est pas tout à fait inoffensive. Qu'en est-il vraiment ?

L'ajout d'un composant électronique sur une machine, qui n'est pas vraiment prévue pour ça, comporte d'indéniables risques. Il suffit que la soudure soit mal faite pour qu'il y ait un faux contact et que plus rien ne marche. Sachez aussi que, sitôt ouverte, votre console n'est plus sous garantie. Impossible donc de profiter de la garantie Sony si vous vous laissez tenter par l'ajout d'une puce. Tout dépend en fin de compte de la dextérité du revendeur qui effectuera l'opération et donc de la confiance que vous aurez en lui. C'est en quelque sorte à vos risques et périls.

La conspiration contre la Saturn

**Pourquoi la plupart des "bons" jeux PC (NFS 2, Warcraft 2, Conquest Earth, Moto Racer...) sont-ils adaptés sur PlayStation et rarement sur Saturn ? Y aurait-il une conspiration ou a-t-on une chance de les voir un jour débarquer sur la machine de Sega ?
Boule de Neige (92)**



Une conspiration contre la Saturn ?

La Saturn, on connait bien, on y a joué le premier jour de sa sortie au Japon et TOUS les titres de la machine nous sont passés entre les mains. Les Sega-Maniacs pensent, à tort, que nous ne parlons pas de tous les jeux Saturn quand il ne sort que deux titres par mois (nous songeons à en programmer nous-mêmes pour les satisfaire) ; ou encore que nous donnons notre préférence à la PlayStation lorsqu'un jeu Sony est incontestablement plus réussi qu'un titre Sega : nous sommes aussi les premiers à nous plaindre du manque de jeux ! Je vous renvoie aux courriers des lecteurs des deux mois précédents où nous avons, de concert avec vous, aussi tenté de faire passer le message. Pas de préférences consoles ici, seulement une préférence absolue pour les bons titres, qu'ils se nomment Manx TT ou V-Rally. Cela dit, force est de constater que la Saturn se porte mal, en France comme ailleurs. Les raisons sont multiples. La principale reste le progressif abandon dont la Saturn semble être l'objet. Pas de Tomb Raider 2 Saturn, pas de Syndicate Wars Saturn, pas de jeux Squaresoft Saturn, pas de jeux Saturn ? Ou peu en fait, si l'on y regarde de plus près. Quant à Moto Racer et NFS 2, aucune version Saturn n'est à ce jour prévue. Pour Warcraft 2, une version Saturn devrait sortir en même temps que la version PlayStation. Sega-maniac, ne vous laissez pas faire, nous sommes avez vous !

Nintendo, le prix à pic

En ce qui concerne la N64, une bonne machine indubitablement. Une réussite commerciale, incontestablement. Mais où sont les jeux ? Et à quel prix ? L'indigence des concepts (un Mario, un Doom-like, un jeu de kart, la belle affaire !) le dispute à

HARD Boiled

POWER TO THE PEOPLE

INSPIRÉ DE LA BANDE DESSINÉE DE FRANK MILLER ET GEOF DARROW

cap sur Neuro Tower





Sony Game Line: 08 36 68 22 02* **3615 PlayStation***

L'actualité de la Playstation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



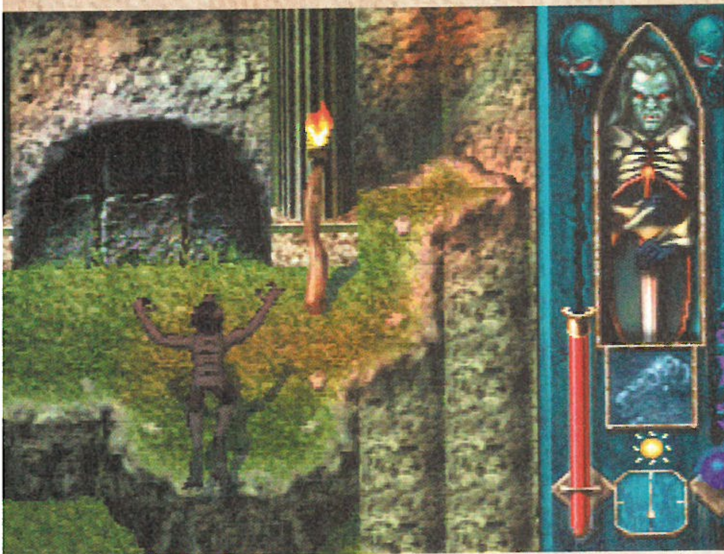








NE PENSEZ PAS QUE CA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



Elric, d'après le roman de Moorcock, devrait beaucoup ressembler à Legacy of Kain.



Les premiers jeux M2 arrivent alors que la machine n'existe pas. Un air de déjà vu.

des prix ignominieusement élevés. Il est tout à fait honteux de rencontrer encore des cartouches de jeux vidéo (parce qu'après tout, ce ne sont QUE des jeux vidéo !) flirtant allégrement avec les 600 francs pièce. Bon sang, mais 600 balles c'est presque trois jours de travail d'un Smicard, c'est de la bouffe pour une famille de trois personnes pendant une semaine. Il s'agit de revenir un peu sur terre, et de garder aux choses leur proportion. Sans compter que Nintendo prévient d'ores et déjà ses clients (ses gogos ?) qu'il faudra acheter une extension pour la machine parce que, finalement, les cartouches c'est rapide, mais c'est quand même pas terrible. De qui se moque-t-on ?
Umberto le Rosicrucien

Courage, courage, les jeux N64 arrivent. Pour l'été, sortiront Clayfighter 1/3, Dark Rift, Hexen, Robotron 64, Trouble Makers (Enix), Goldeneye 007, Mission Impossible, Ken Griffey jr. baseball, San Francisco Rush, Duke Nukem 3D et encore d'autres. Bien que les jeux arrivent, les prix ne sont, quant à eux, pas près de baisser. Alors qu'il faut compter près de 600 francs pour les nouveautés (près de 900 francs en import japonais ou américain), il est vrai qu'il faut avoir les moyens pour jouer à la Nintendo 64. Cela n'arrête pourtant pas les américains qui se sont mêmes précipités sur le très médiocre War Gods. Cela dit, il n'y a pas grand chose qui les arrête ces gens-là. Quant au DD 64, il faut bien admettre que la politique qu'adopte Nintendo à son propos est pour le moins étrange. Prôner la supériorité de la cartouche pour aussitôt la remplacer (la compléter diront les plus conciliants) par un système de lecture optique semble particulièrement curieux pour ne pas dire carrément stupide. Enfin, la sortie française de la console risque bien de passer inaperçue. En effet, les consoles européennes sont d'ores et déjà disponibles en Fnac, Virgin Megastore ou encore à Auchan. Autant dire que ceux qui voulaient absolument la console la possède probablement déjà. Cela pour dire, qu'au niveau national, la sortie en septembre au prix de 1090 francs de la Nintendo 64 risque bien d'être une drôle de sortie pour ne pas dire une sortie carrément drôle.

Les "sortiront-ils un jour ?"

Destruction Derby 3	PlayStation	Pas prévu
Final Fantasy	N64	Pas prévu
Tobal	N64	Pas prévu
Formula 1	Saturn	Aucune date
Destruction Derby 2	Saturn	Aucune date
WipEout 2097	Saturn	Septembre 1997

Musiques de jeux vidéo

Dans votre numéro 57 à la page 83, concernant Tekken 2, vous aviez dit que ses musiques superbes étaient disponibles en CD audio. Comment se procurer ce CD audio ?

La plupart des jeux vidéo japonais disposent de leurs musiques sur CD audio. Alors que cette mode arrive tout juste en France (ce n'est pas pour rien que nous vous faisons découvrir les musiques de Psygnosis ce mois-ci), il reste cependant difficile de se procurer ces CD japonais. Il faut donc, pour les trouver, se renseigner auprès des boutiques spécialisées dans l'importation de produits japonais. Les boutiques de jeux d'import peuvent très bien passer commande pour de tels produits.

Turok pour PlayStation

J'ai entendu dire que Virtua Fighter allait être converti sur PlayStation, pour je ne sais trop quelle raison, et de même pour Turok. Est-ce vrai ?
Mr. Sonyen

Il y a quelques mois alors que Bandai et Sega devaient fusionner (voir à ce propos nos news du Japon), la possibilité d'une adaptation de Virtua Fighter sur PlayStation a été évoquée. Il s'agissait alors de dire que Bandai pourrait continuer à développer des titres PlayStation en utilisant la galerie de personnages de Sega. Il s'agissait d'une hypothèse, rien de plus. Aujourd'hui, alors que la fusion est tombée à l'eau, il ne faut pas croire que Virtua Fighter puisse un jour prochain arriver sur PlayStation. De plus, Virtua Fighter 3 débarquera sur Saturn en fin d'année. Enfin, pour ce qui est de Turok, initialement prévu pour PlayStation, il semblerait que le projet ait été abandonné chez Acclaim. Turok restera donc l'apanage de la N64... et du PC avec carte 3D puisqu'une telle adaptation est actuellement en cours.

Remerciements

A Poï, qui n'a qu'à appeler Joystick et demander Gana pour régler ses problèmes ; à N64-Pro, le fanzine couleur de la Nintendo 64 (17 F + 3 francs de port à David Khoy, 7, rue Nicolas Bourbon, 10200 Bar-sur-Aube) ; à Tux Soufflé, pour son histoire de la vie de Greg ; à Stéphanie Pages, qui peut aussi commander des anciens numéros puisque tous les Joy$ sont compatibles et tous ceux qui nous ont écrit. Bonnes vacances et rendez-vous dès le mois de septembre.



La version PlayStation de Turok aurait finalement été abandonnée.

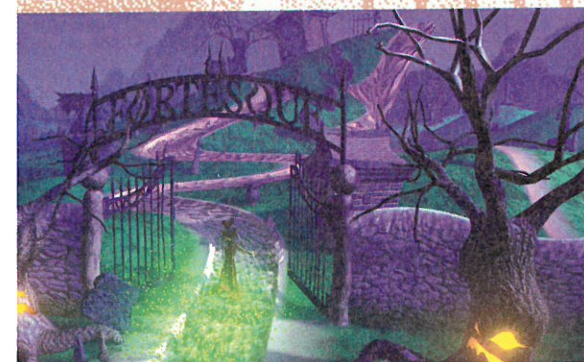
"Citius, altius, fortius"

oujours plus vite, plus haut et plus fort. Cette devise sportive deviendrait-elle le credo des jeux video? Pas de jeux cet ete, mais une foule de projets. Voila que pour Matsushita la M2 pourrait bien tout bonnement disparaitre avant que d'apparaitre, que Sega prepare dans le plus grand secret une console soi-disant revolutionnaire, que Sony songe a une PlayStation portable en demandant à quoi pourra bien ressembler la PlayStation 2, que el et Microsoft songent a profiter du lucratif marché de la sole et que Nintendo parle de son DD 64 (un lecteur optique iant aux inavouables deficiences des cartouches), alors que attend toujours la Nintendo 64 française. Bref, on ne chome , mais on en oublie presque de faire des jeux ! Pour cet , il faudra se contenter de projections, de spéculations de perspectives alléchantes. Il nous aura fallu parcourir elques milliers de kilomètres pour trouver ce que nous erchions - le plus grand salon du monde consacre jeux vidéo - et voir, comme dans une gigansque boule de cristal un rien bruyante, le ur. Mais cette fois-ci, les jeux etaient la, us les avons essayes. L'E3 comme si us y etiez, c'est dans ce Joypad niversaire - 6 ans deja !
.R.



PAGE 35 : L'E3 COMME SI VOUS ÉTIEZ !

Retrouvez tout ce qui fait l'actu du moment et ce que nous réserve l'avenir dans les 32 pages que nous consacrons au célèbre salon américain !



illennium/Sony

PAGE 83 : JOYPAD MOUSIK !



On est plutôt contents, on part tous s'éclater aux Bahamas pour les vacances. Alors histoire que vous ne soyez pas trop dégoûtés, on vous offre le premier volume de Joypad CD, avec en exclu les mouziks

som

JOYPAD 66

maire

U I L L E T - A O U T   1 9 9 7


© Millennium/Sony

TESTS ET ZOOMS DU MOIS

PLAYSTATION

SATURN

SUPER NINTENDO

N64

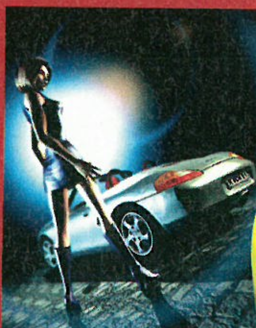
ARCADE

JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini (Trazom)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Christophe Gourdin, Marie-Noëlle Hedon, Isabelle Lacombe, Emmanuel Le Coz, Catherine Branchut et Stéfanie Brunelle.
Secrétaires de rédaction : Ivan Gaudé et Patricia Nerre.
Illustrateur : Pi XX
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas
ONT PARTICIPE A CE NUMÉRO : Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDY), Olivier Fallaix, Benjamin Janssens (Benji), Gregory Szriftgiser (Rahan), Stéphane Hebert, Serge Février , Jean Santoni (Willow) , Sébastien Hamon et Julien Chieze (Gollum).
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermellin (Banana San)
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 40 10
Télématique : 3615 JOYPAD
Concepteur : Mic Dax.
Rédacteur-Animateur : El Fredo.
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1995

Abonnement Belgique voir page 77
Abonnements, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9.
Tél : 01 44 89 41 14.
Tarifs 1 an (11 n°) : France (229 F), étranger (309 F). Tarifs avion sur demande
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 n°) : 1 490 FB
Ce numéro contient un poster non-folioté broché entre les pages 98 et 99 du magazine, ainsi qu'un bon de réduction recto-verso déposé sur la couverture.
Ce numéro contient également un CD audio gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.






© Konami

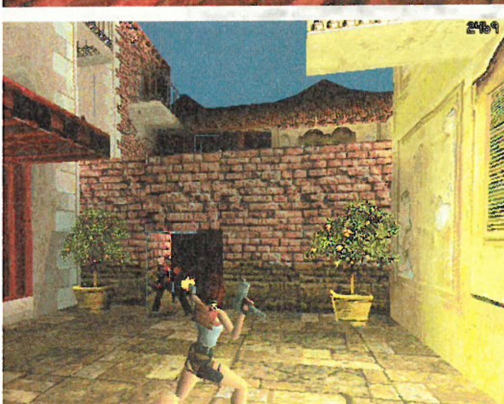
PAR BENJI

Les héros de jeux vidéo sont comme les toons de la Warner : ils ne meurent jamais. Prenez la divine Lara Croft, par exemple. Vous l'avez sûrement vue se faire croquer par un ours ou un centaure… Pourtant, la miss aux mensurations idéales est toujours aussi vivace. Invincible, mam'zelle Croft? Peut-être. C'est sans doute pour cela qu'elle nous revient en pleine(s) forme(s) dans la suite de Tomb Raider. Un second épisode qui s'annonce une fois encore exceptionnel.

Tomb R





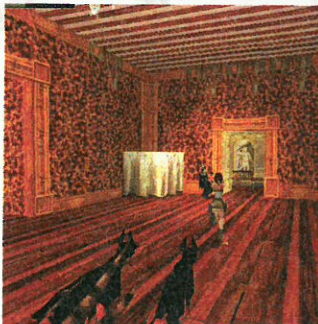




Cette fois, de nombreux niveaux se déroulent en extérieur, dans les rues de Venise comme sur la Grande Muraille

«Nous avons inclus beaucoup plus de «dynamic lightning» dans cet épisode. Cette technique a pour résultat d'excellents effets visuels. Ainsi, lorsque Lara tire, ses coups de feu éclairent les environs si elle se trouve dans la pénombre.»







aider 2
Lara is back !

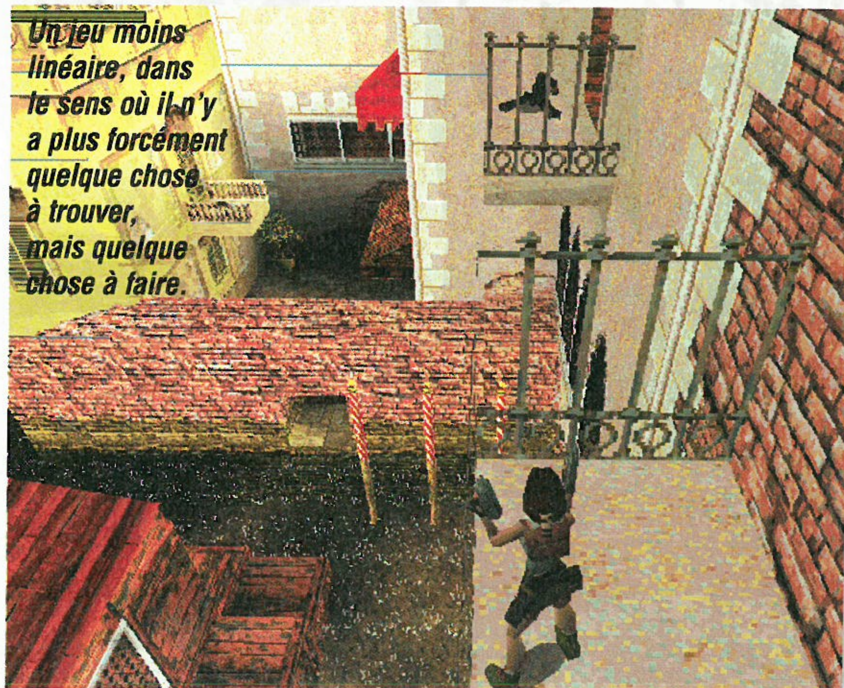
TOMB RAIDER
EDITEU
EIDC
INTERACTIVI
CORE DESIG
MACHINI
PLAYSTATIO
UNIQUEMEN
GENRE
AVENTUR
"GUNS
AUX POING
DISPONIBILITÉ
DÉCEMBRE 19



Dans les locaux de Core Design, nous n'avons pas hésité à assaillir de questions toutes plus pertinentes les unes que les autres l'équipe occupée à travailler sur Tomb Raider 2. De «Dites-nous, m'sieur, Lara est-elle célibataire?» à «Quels conseils donneriez-vous à nos lecteurs pour la séduire?», le pauvre hère a subi la pire des tortures. De fait, les réponses fusaient : «Mais laissez-la tranquille ! De toutes façons Lara m'appartient !» Quoi? Comment ça? Comprenez : l'homme à qui nous avons eu affaire n'était autre que le character designer de Tomb Raider 2, Joss Charmet. Un nom pas très british et pour cause, Joss est français. "J'ai travaillé un certain temps chez Kalisto (ex-Mindscape Bordeaux, auquel on doit le très attendu Nightmare Creatures sur PlayStation, NDLR) avant de venir m'installer ici, confie-t-il. Depuis, je m'occupe essentiellement du design des personnages, monstres, animaux ou êtres humains, qui se trouvent dans la suite de Tomb Raider.»

QUOI DE NEUF, DOCTEUR?

C'est en dégustant des carottes coupées en fines lamelles dans la salle de réunion de Core que nous avons interrogé Joss au sujet des nouveautés de Tomb Raider 2. Puisqu'on ne change pas



Un jeu moins linéaire, dans le sens où il n'y a plus forcément quelque chose à trouver, mais quelque chose à faire.

TOMB RAIDER 2

Dans Tomb Raider 2, Lara pourra utiliser deux accessoires simultanément, une arme et une lampe pour s'éclairer, par exemple.

Les ennemis n'attaquent plus obligatoirement. A Lara de choisir : elle peut les agresser ou tenter de s'adresser à eux afin de récupérer de précieuses infos.

L'animation des personnages, Lara y compris, a été réalisée en key frame et non en Motion Capture. L'effet n'en reste pas moins très réussi.

Gun: PISTOLS
Req: PISTOLS
State: ARMLESS

end une
secrète
moines
ins?)
nt les
is de la
as
ent les
le Lara

une formule qui marche, le concept du jeu n'a pas évolué. Le joueur incarne la plus charmante des héroïnes dans un univers en trois dimensions, avec une vue de dos à l'instar de Tomb Raider. «Tomb Raider 2 est la suite logique de Tomb Raider, explique Joss. Ce nouvel épisode des aventures de Lara nous a offert l'opportunité d'exploiter au maximum les capacités du moteur 3D créé à l'occasion du premier. En d'autres termes, dans Tomb Raider 2, nous avons laissé libre cours à notre imagination. Nous avons incorporé certains éléments que nous aurions aimés voir dans le premier et définitivement éliminé les bugs qui avaient pu subsister !» Si vous souhaitez en savoir plus, vous trouverez ci-après diverses informations glanées au gré de la conversation… Des infos qui valent leur pesant d'or.

1/ UN SCÉNAR D'ENFER

Bien que Joss n'ait pas eu le droit d'en dire beaucoup, nous savons néanmoins ceci : à peine remise de ses émotions, Lara se retrouve confrontée à une secte. «Je dirais plutôt qu'elle doit faire face aux membres actifs d'une société secrète», précise Joss. Mercenaire dans l'âme, Lara Croft est une nouvelle fois à la recherche d'une relique ancestrale. Une longue quête en perspective, qui la mènera de la grande muraille de Chine aux plateaux du Tibet en passant par les docks de Venise. «Jusqu'à une épave à moitié engloutie par les flots ! s'exclame le créateur de Lara. L'occasion pour le joueur de voir Lara nager et se battre sous l'eau, car les requins rôdent…»

2/ UN SOUPÇON D'INTERACTIVITÉ EN PLUS

Au cours de l'aventure, Lara rencontre quantités de bestioles inédites. «En tant que character designer, je me suis chargé de donner vie au monde baroque de Lara Croft, confie Joss. Ça n'a pas été toujours facile.» Logique car on sait désormais que le jeu comporte deux fois plus d'ennemis que précédemment. Des requins, des chiens, des aigles, des méduses et même des êtres humains. «Ce sont, pour la plupart, les hommes de main de la société secrète. Dans les rues de Venise, ils portent un costume sombre et un masque qui fait référence au carnaval… Outre ces êtres maléfiques, le jeu comprend également d'autres personnes, pas forcément des amis, mais pas non plus des ennemis de Lara. A elle d'en décider : aller discuter avec eux pour éventuellement se renseigner ou leur tirer dessus !».

3/ UNE LARA PLUS VÉLOCE

D'un point de vue purement graphique, les améliorations quant à la morphologie de l'héroïne sont notables. «L'un des défauts que nous voulions gommer consistait à atténuer cette impression de poitrine en pointe de Lara !» Résultat : ouah !!! Ce n'est pas tout. Dans Tomb Raider 2, la gamine au sang chaud effectue des mouvements plus stylisés. Détail important : elle peut enchaîner des sauts. Il n'y a plus de temps d'arrêt (ou «motion blinding») entre chaque mouvement. D'autre part, Lara est désormais capable de grimper aux murs. Nous l'avons vue s'agripper aux livres d'une immense bibliothèque pour parvenir à son sommet. Puis, il y a de nouvelles armes, comme le lance-harpons qui lui permet de repousser les indésirables sous l'eau. «Lara peut aussi utiliser différents moyens de locomotion pour se rendre d'un endroit à un autre. Lesquels? No comment !» Merci Joss. Enfin, dernier plus : la natte de Lara est aujourd'hui animée en 3D temps réel. Sous l'eau, ses cheveux flottent. Quand on parle de personnage réaliste…

4/ C'EST BEAU ET ÇA CARTONNE

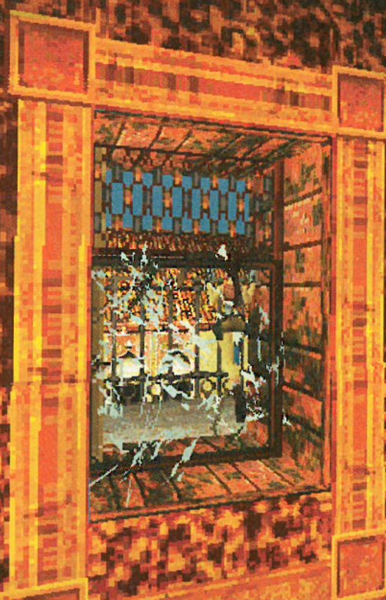
Outre l'interactivité plus poussée, les ennemis plus nombreux et plus variés et une Lara plus resplendissante qu'auparavant, les développeurs du jeu ont éliminé l'ensemble des bugs liés aux effets de caméra du premier Tomb Raider. «Nous avons inclus une caméra nettement plus dynamique, précise Joss. Le joueur aura encore plus l'impression de participer à l'aventure…» Bref, au final, cela donne «un jeu qui exploite les capacités graphiques et sonores de la console de Sony à leur maximum. Attendez d'entendre Lara s'exprimer ou d'écouter les musiques d'ambiance : les sons ont été entièrement redigitalisés, ce qui ajoute une réelle profondeur à Tomb Raider 2.» Plus que cinq mois, deux jours, 18 heures, 13 minutes et 45 secondes à attendre…

AU COURS DE L'AVENTURE, LARA RENCONTRE QUANTITÉS DE BESTIOLES INÉDITES.

JOSS, FRENCHIE PARMI LES BRITISH



Venu de Kalisto, où il a travaillé sur un jeu PC intitulé Dark Earth, Joss Charmet est arrivé il y quelques mois seulement chez Core Design. «J'ai envoyé mon book, passé un ou deux coups de fil, me suis déplacé jusque chez Core… et j'ai été pris.» Veinard culotté et bourré d'imagination, Joss est le character designer de Tomb Raider. Il a dessiné chaque protagoniste sur une feuille de papier avant de modéliser en 3D. "Je m'inspire beaucoup des mangas et de l'univers dessiné par Bisley, l'auteur de Slaine, pour créer mes personnages. Je suis aussi en perpétuelle discussion avec la scénariste, car c'est elle qui définit les comportements des intervenants."

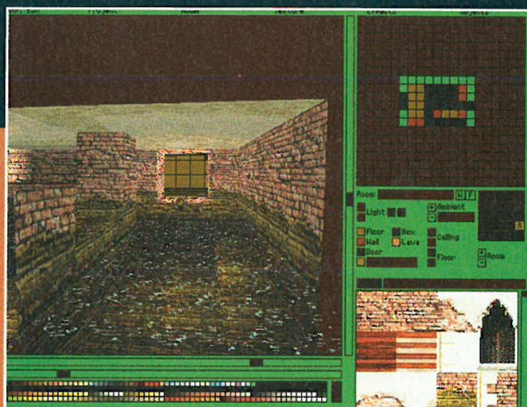


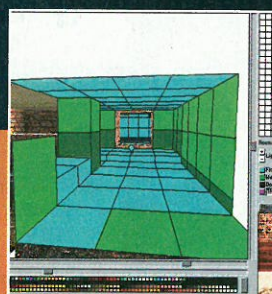
Lara peut enfin exploser le décor à condition de posséder des armes puissantes. Qui sait ce qui se cache derrière certains pans de mur?

LES ENVIRONNEMENTS 3D SELON CORE

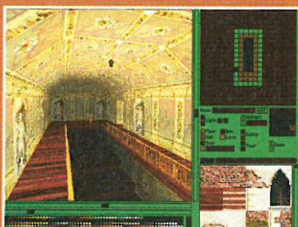


En tant que graphiste, Heather Gibson nous a gentiment montré comment fonctionne le moteur 3D de Tomb Raider 2. «C'est simple comme bonjour !» Sur son écran, Heather a dessiné un cube en 3D, vide, sans couleurs ni textures. Puis, elle a ajouté des marches entourées de colonnes. A droite de l'écran, parmi les textures proposées (plusieurs dizaines), elle en a choisi quelques unes rappelant le marbre et le granit. Le lieu ayant pris forme, Heather a ensuite disposé un «point rouge» sur un axe vertical. Ce point sert de repère pour la ou les sources lumineuses… Et voilà, il ne reste qu'à incorporer cette salle dans le jeu. L'opération aura pris 2 minutes.

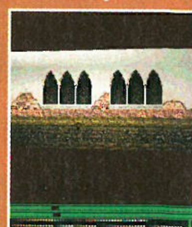




En 2 minutes, un cube vide, sans couleur ni texture, se transforme en une salle de jeux.





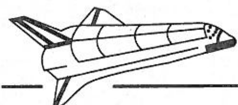


VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE — 499 F

DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	489,00
DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	329,00
LUCKY LUCKE	399,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	**249,00**
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA	399,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
WORMS	349,00
• ACTION REPLAY 3	299,00
• MANETTE RHINO	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

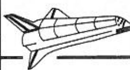


Promos

ASTERIX	169,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	149,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
SHAQ FU	129,00
SUPER BC KID	**149,00**
TERMINATOR 2	**99,00**
TINTIN AU TIBET	249,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**299,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZOOP	99,00

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	299,00
NHL 97 (EUR)	299,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**
• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00



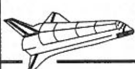
Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	169,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	**199,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI (EUR)	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**149,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
RISTAR (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TIME KILLER (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3



Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
FEDA	**199,00**
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
YS 5	399,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**199,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

Neo Geo

→ JOYPAD .... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY REAL BOUT	690,00
KARNOV'S REVENGE	249,00
KING OF FIGHTER 97	TEL
SAMOURAI SHODOWN III	**690,00**
WORLD HEROES II	249,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 FILMS 1490 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F



CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	299,0
KING OF MONSTER 2	199,0
MUTATION NATION	199,0
NINJA MASTER	349,0
POWER SPIKES	149,0
PULSTAR	199,0
RAGNAGARD	349,0
ROBO ARMY	199,0
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,0**
SAMOURAI SHODOWN 3	299,0
SAMOURAI SHODOWN RPG	449,0
SUPER SIDE KICK 2	199,0
TWINKLE STAR SPRITES	399,0
VIEW POINT	199,0
WORLD HEROES PERFECT	199,0

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

ESPACE 3 games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 games

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE**	**990 F**
→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)**	**990 F**

Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED	499 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
		• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP	
ENNEMY ZERO	449,00
J LEAGUE VICTORY 97	399,00
KING OF FIGHTER 96	399,00
OGRE BATTLE	349,00
PUZZLE BUBBLE 3	399,00
RIGLOR SAGA 2	399,00
TENGAMAKIO	399,00
TERRA PHANTASTICA	299,00
JEUX EUROPEENS	
ANDRETTI RACING	**369,00**
AREA 51	**349,00**
AROK	299,00
BATTLE STATION	369,00
BEDLAM	**349,00**
BLACK DOWN	349,00
BOMBERMAN	349,00
BUG TOO	349,00
BUST A MOVE 2	199,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**
CRUSADER NO REMORSE	299,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK LIGHT	369,00
DARK SAVIOR	369,00
DIE HARD TRILOGY	369,00
DOOM	**299,00**
DRAGON BALL Z 2 + 1 MANETTE	**399,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00
FIGHTER MEGAMIX	369,00
FIGHTING VIPERS	**249,00**
GRID RUN	369,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
JOHN MADDEN 97	369,00
KING OF FIGHTER 95	369,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	**369,00**
MANX TT	**369,00**
MASS DESTRUCTION	329,00
MEGAMAN X 3	299,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
NBA JAM EXTREME	249,00
NBA LIVE 97	369,00
NIGHT + PAD	449,00
PANDEMONIUM	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PINBALL GRAFFITI	349,00
RETURN OF FIRE	369,00
SCOR CHER	349,00
SEGA RALLY	299,00
SHINNING THE HOLY ARK	329,00
SKY TARGET	279,00
SONIC 3D	369,00
SOVIET STRIKE	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SYNDICATE WARS	369,00
TOMB RAIDER + PAD	**349,00**
TORICO	329,00
TOSHIDEN URA	199,00
VIRTUA COP 2 + GUN	449,00
VIRTUA FIGHTER 2	299,00
VR POOL 96	349,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**299,00**

Promos

JEUX JAP	
FIGHTER MEGAMIX	199,00
KING OF FIGHTER 95	**199,00**
NIGHTS	149,00
SHINNING THE HOLLY ARC	149,00
STREET FIGHTER ZERO	99,00
TOSHIDEN 2	**99,00**
VAMPIRE HUNTER	99,00
JEUX EUROPEENS	
ALIEN TRILOGY	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00
BREAK POINT TENNIS	149,00
BUBBLE BUBBLE	**199,00**
CHAOS CONTROL	149,00
DARIUS II	99,00
FIFA 96	**149,00**
FIFA 97	**199,00**
FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
IRON MAN	169,00
JACK IS BACK	149,00
MAGIC CARPET	169,00
NHL HOCKEY 97	199,00
SLAM AND JAM 96	129,00
SPACE HULK 2	199,00
STREET FIGHTER	99,00
THEME PARK	**169,00**
TOSHIDEN REMIX	99,00
VIRTUAL ON	199,00
WWF IN YOUR HOUSE	199,00
JEUX USA	
MYST	99,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00

Playstation

→ **PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX**	**1990 F**
→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT**	**1290 F**
→ **VOLANT + PEDALIER**	**499 F**
→ Joystick simulateur de vol	499 F
→ Psychopad	399 F
→ Pistolet	199 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• PRISE PERITEL RGB	169,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA	
DARK FORCES	249,00
INDEPENDANCE DAY	299,00
RALLY CROSS	399,00
JEUX JAP	
ACE COMBAT 2	499,00
ALUNDRA	499,00
BASTARD	399,00
BUSHIDO BLADES	499,00
COBRA	349,00
DRACULA X	499,00
FINAL FANTASY VII	**499,00**
KOWLODN'S GATE	499,00
MACROSS	499,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	399,00
SENGOKU MUSOU	399,00
TIME CRISIS	499,00
TOBAL 2	499,00
VANDAL HEART	199,00
WILD ARMS	**299,00**
JEUX EUROPEENS	
2 EXTREME	**299,00**
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADDIDAS POWER SOCCER 97	**299,00**
ALL STAR SOCCER	369,00
ANDRETTI RACING	369,00
AREA 51	349,00
AREA 51 + GUN	499,00
AYRTON SENNA KART	299,00
BATTLE STATION	**369,00**
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	349,00
CARNAGE HEART	299,00
COMMAND AND CONQUER+ PAD	**349,00**
CONTRA	299,00
COOL BOADERS	349,00
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CROW CITY OF ANGELS	349,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	369,00
DARK LIGHT	369,00
DESCENT 2	299,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	**299,00**
DRAGON HEART	299,00
EXCALIBUR	369,00
EXHUMED	349,00
FIFA SOCCER 97	299,00
FORMULA 1	369,00
GRID RUN	299,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**299,00**
ISS PRO	369,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
KING OF FIGHTER	299,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST RESORT	349,00
LEGACY OF KAIN	**349,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MAMOTEK WARRIOR	299,00
MEGAMAN X3	299,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MONSTER TRUCKS	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
NAMCO MUSEUM 3	299,00
NAMCO MUSEUM 4	299,00
NASCAR RACING	349,00
NBA IN THE ZONE 2	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED 2	369,00
NHL FACE OFF 97	299,00
NHL HOCKEY 97	299,00
OVERBLOOD	369,00
PANDEMONIUM	**349,00**
PANZER GENERAL II	369,,0
PERFECT WEAPON	369,,0
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PLAYER MANAGER	349,00
PORSCHE CHALLENGE	299,00
POWER RANGER ZERO	349,00
PSYCHIC FORCE	349,00
RAGE RACER	349,00
RALLY CROSS	TEL
RAVEN PROJECT	299,00
REBEL ASSAULT 2	369,00
RELOADED	299,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE	**349,00**
RIDGE RACER REVOLUTION	329,00
ROAD RAGE	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SOUL BLADE	399,00
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPIDER	349,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	**349,00**
SUIKODEN	349,00
SUPER PANG COLLECTION	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SWAGMAN	**369,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TENKA	369,00
TEKKEN 2	**399,00**
TEN PIN ALLEY	349,00
TEST DRIVE : OFF ROAD	369,00
TIME COMMANDO	**329,00**
TOBAL 1	**349,00**
TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00
TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD	**369,00**
TOTAL NBA 97	299,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
VANDAL HEART	369,00
VIRTUAL POOL 96	349,00
VIRTUAL TENNIS	349,00
V RALLY + T SHIRT	369,00
WARCRAFT 2	369,00
WAR GODS	349,00
WARHAMMER	369,00
WING COMMANDER 4	369,00
WINGOVER	349,00
X COM 2	299,00

Promos

JEUX USA	
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00
RAYMAN	99,00
TOP GUN	99,00
JEUX JAP	
CHORO Q	**99,00**
COSMIC RACE	99,00
DRAGON BALL Z 2	199,00
NIGHT STRIKER	99,00
OVER BLOOD	149,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	**199,00**
STAR GLADIATOR	**149,00**
STREET FIGHTER REAL BATTLE	**99,00**
TOSHIDEN 3	199,00
VAMPIRE	**99,00**
JEUX EUROPEENS	
ALIEN TRILOGY	**169,00**
BATMAN FOR EVER	199,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	199,00
BUST A MOVE 2	169,00
D	**199,00**
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR	199,00
DAVIS CUP TENNIS	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
EXTREME PINBALL	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 96	**149,00**
HI OCTANE	99,00
JET RIDER	299,00
KONAMI OPEN GOLF	249,00
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	199,00
NBA LIVE 96	149,00
NEED FOR SPEED	169,00
NFL QUATERBACK 97	169,00
OLYMPIC GAMES	199,00
OLYMPIC SOCCER	199,00
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	199,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**129,00**
STAR GLADIATOR	199,00
TOTAL NBA'96	**199,00**
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
WRESTLEMANIA	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	199,00

NINTENDO 64 EUR + 200 F de bon d'achat* 1390 F

Nintendo 64

DOOM	569,00
FIFA 64	499,00
ISS 64	549,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	569,00
PILOT WINGS 64	499,00
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	449,00
SUPER MARIO KART 64	499,00
TUROK	549,00
WAVE RACE 64	499,00

* 4 bons de 50 F. à valoir sur achat de plus de 500 F

VOLANT COMPATIBLE AVEC MARIO KART 64	**499 F**
MANETTE	**199 F**
MEMORY CARD	**99 F**
MEMORY CARD 4X	**199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client :..
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

PASSES TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3
(1,27 F/min)

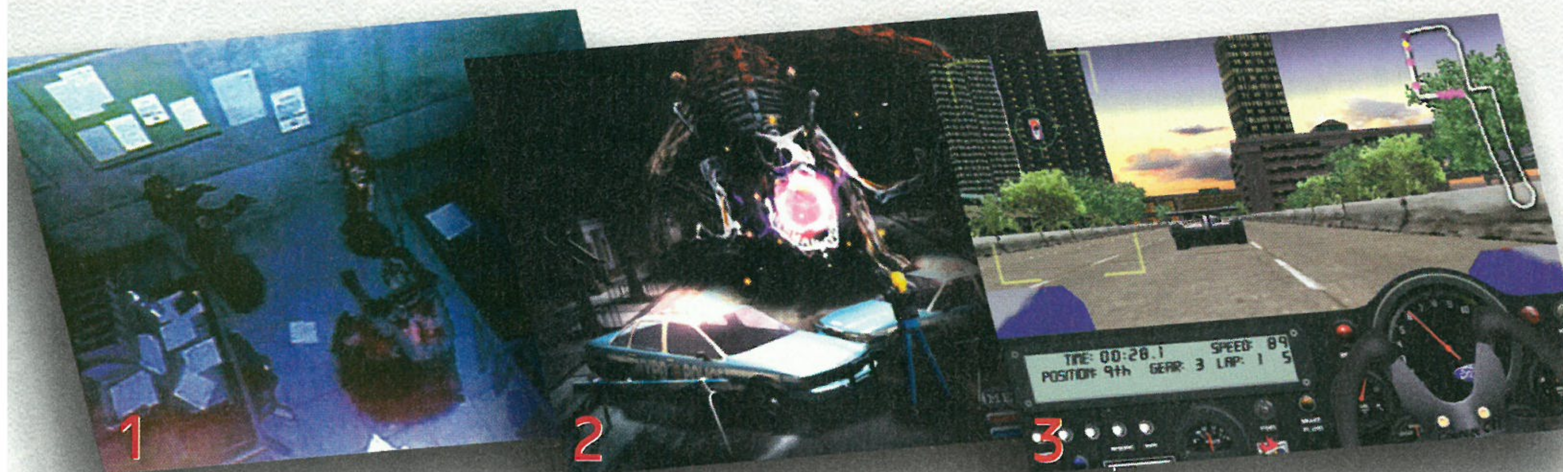
Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................ Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

SKYROCK

PRIORITE A LA MUSIQUE



News

Les avant-premières des jeux européens, américains et japonais qui arriveront chez vous un jour... Peut-être.



1/ Bio Hazard 2 (PlayStation Jap')
Les nouvelles photos les voici, les voilou ! Juste avant sa sortie, nous voulions vous faire baver un peu plus sur LE titre de la rentrée prochaine ! (Pages 24-25).

2/ Parasite Eve (Playstation Jap')
Qui dit Square Soft dit généralement jeu d'anthologie. Voici leur dernier bébé en date. Ça risque de faire très mal ! (Pages 20-23).

3/ M2 : enfin le premier jeu !
Le Ier jeu de courses sur la première console nouvelle génération (encore ?) de Matsushita/ 3DO. Verdict. (Pages 68-69).

4/ E3 : le plus grand salon du monde !
32 pages, entièrement consacrées au plus gros salon du jeu vidéo du monde ! (Pages 35-66).

5/ Formula One'97 (PlayStation Euro)
Vous vouliez des nouvelles infos, des nouvelles images sur la suite de FI, vous voilà servi. (Pages 74-75).

6/ Croc (PlayStation Euro)
Les crocodiles risquent bientôt de devenir votre prochaine passion ! Voici en exclusivité le Mario 64 de la PlayStation ! (Pages 76-77).

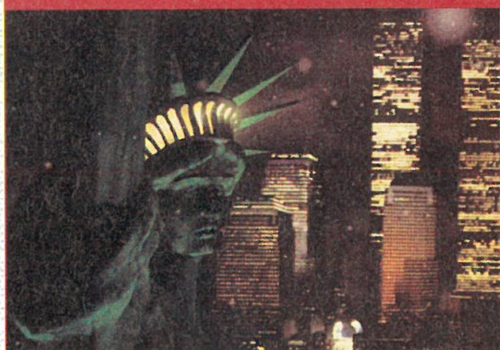
Malgré la disette qui frappe les sorties actuelles, aussi bien en France qu'en import, les projecteurs sont braqués ce mois-ci sur l'E3, le plus grand salon du monde consacré à notre passion commune : les chaussures de sport. A Atlanta, nos envoyés très spéciaux habillés en tongues par Cerruti, se sont livrés à un effort quasi surhumain pour parler des dizaines de jeux que préparent les éditeurs du monde entier. A l'arrivée, ça donne plus de 30 pages remplies de belles photos, d'infos inédites et de rumeurs en tout genre. Le problème, c'est qu'à leur retour, ils étaient pieds nus dans les locaux. Ça puait à des kilomètres, j'vous raconte pas ! Bonnes vacances, et ne ratez pas le Joypad de la rentrée, y'aura plein de surprises...

La rédaction qui a des palmes aux pieds.





La statue de la Liberté a l'air d'avoir un petit coup de blues...





Bureau de flic new-yor-kais.

EDITEUR : SQUARESOFT
SORTIE : DÉCEMBRE 97
DISPONIBILITE EUROPE : FIN 98



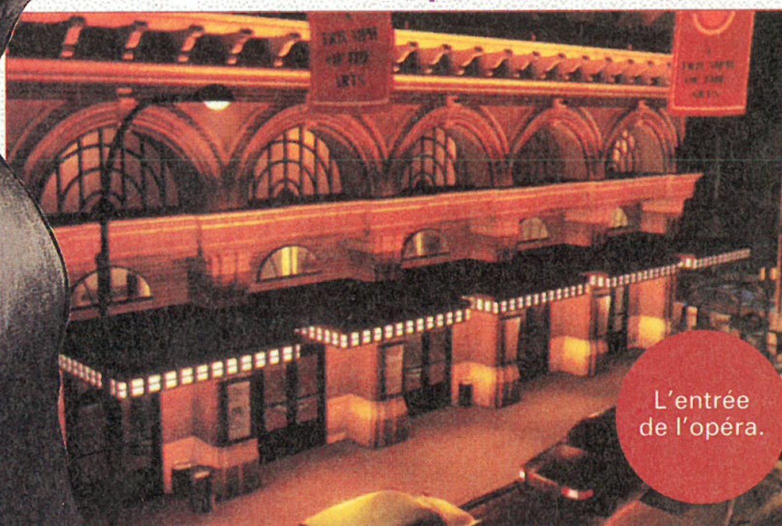
[parasite eve]

Vous venez à peine de vous remettre du choc émotionnel qu'a été Final Fantasy VII ? Reprenez donc une petite pilule rose. Oui, celles que vous a données le docteur pour soutenir votre cœur. Car quelque chose me dit qu'il va encore en prendre un sérieux coup avec la nouvelle super méga production de Square, Parasite Eve !

Parasite Eve veut reprendre la recette de Final Fantasy VII, un jeu de rôle orienté action, avec un graphisme à vous couper le souffle. Mais, Square va tenter d'améliorer les quelques points faibles de son hit précédent en utilisant un scénario béton, en améliorant les séquences cinématographiques et en les incorporant dans le jeu d'une manière plus fluide et plus naturelle.

Un Final Fantasy VII

L'équipe qui est en train de réaliser Parasite Eve est, à quelques détails près, la même que celle qui a pondu Final Fantasy VII. Le Chara Designer (la personne qui conçoit les différents



L'entrée de l'opéra.

Les deux flics à la poursuite des mitochondries.



Cool! Moi qui ait toujours rêvé de savoir ce qui se passait à l'intérieur de mes cellules ! L'intro est un petit cours d'histoire naturelle, sauce Square.





Si Aya est en robe de soirée, c'est qu'il s'agit du début de l'aventure. Sinon, elle est plutôt du genre blouson de cuir/pains dans la gueule !

La nouvelle super méga production de Square

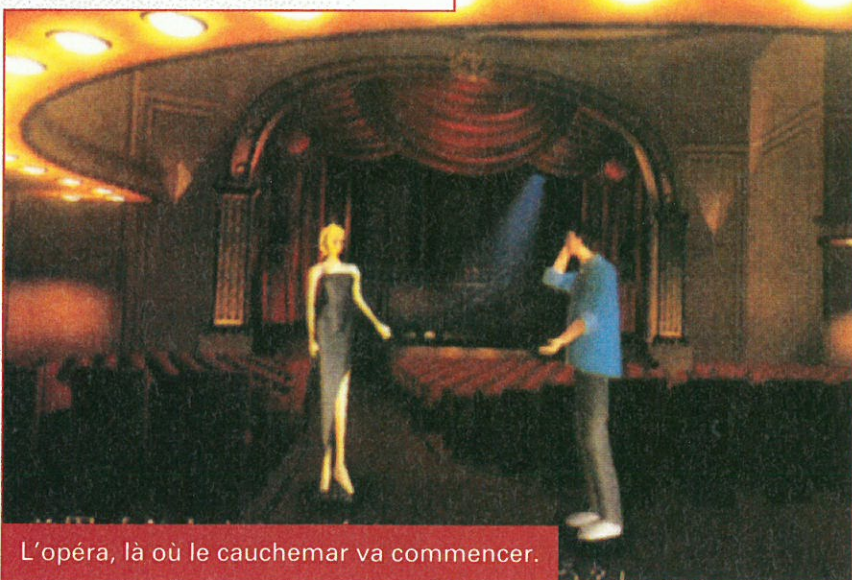
personnages) est toujours ce brave Nomura Tetsuya. Et les légions (à titre d'information, la rumeur, que Square ne confirme ni n'infirme, parle de plus de trois cents personnes !) de programmeurs, modeleurs 3D, graphistes, animateurs... sont ceux qui ont travaillé sur FF VII, avec les renforts des studios américains que Square vient d'ouvrir.

Mais cette fois-ci, l'éditeur a décidé de faire plus fort encore. On est donc allé chercher quelque chose qui en mette plein la vue : Hollywood. Parasite Eve est donc le premier jeu de Square USA, même s'il s'agit plus d'une collaboration entre les différents studios de développement de l'éditeur. La grosse cavalerie arrive sous la forme de professionnels du cinéma américain qui viennent diriger et conseiller les artistes pour la réalisation des passages en images de synthèse. Parmi ces "superviseurs", on notera particulièrement la présence de Steve Grey, à qui l'on doit "Apollo 13", "True Lies" ou "Entretiens avec un vampire". D'autres superviseurs ont travaillé sur des hits tels que "Cliff Hanger", "Die Hard 3"...



La nouvelle référence PlayStation

Parasite Eve se rapprochera beaucoup plus d'un jeu en 3D temps réel. Alors que FF VII proposait des graphismes superbes en 3D pré-calculée dans lesquels se déplaçaient des sprites, avec des séquences action en 3D lors des



L'opéra, là où le cauchemar va commencer.

Myto quoi?

Parasite Eve est le titre d'un roman écrit par Sena Hideaki, il y a environ deux ans. Il raconte comment un inspecteur de police, Aya Brea que le joueur incarne dans le jeu, part en guerre contre un fléau qui a déclaré la guerre aux hommes, les Mytocondries.

Il ne s'agit pas, pour une fois, d'une nouvelle espèce d'aliens, genre baveux, à tentacules et sortant tout droit de la Galaxie du Centaure, mais d'un des éléments qui composent les cellules de chacun. Les mitochondries participent à la respiration, et aux échanges énergétiques des cellules du corps. Ces cellules sont indéniablement féminines : elles ne sont présentes que dans l'ovule. Et ce sont les mitochondries de l'ovule fécondé, qui vont se multiplier dans toutes les cellules du fœtus. C'est par les mitochondries que se transmettent toutes les maladies génétiques qui passent par la mère, comme l'hémophilie ou la Marabunta... Un scientifique (c'est fou ce que les scientifiques foutent comme bordel ces temps-ci...) fait des expériences sur les mitochondries issues de sa femme. Evidemment, ça foire, et hop ! Les mitochondries veulent faire la peau aux humains.



Kunihiko Maeda



Le Pas-beau ne vous quitte pas des yeux.



D'après certaines rumeurs, il sera peut-être possible, dans la version finale, de se battre avec un avion de chasse.

Avec Square, s RPG traditionnels prennent comme n coup de vieux...

Mon petit doigt me dit que ces dinosaures vont bientôt revenir à la vie, par la magie des Mytocondries...

combats, Parasite Eve va légèrement changer de concept. Les séquences animées en images de synthèse seront beaucoup plus nombreuses. Elles seront même omniprésentes. A la différence des jeux habituels, dans lesquels on les trouve à la fin de chaque scène ou de chaque changement de lieu, Parasite Eve utilisera une technique qui fera que le joueur ne distinguera pas le jeu, lui-même en 3D, des séquences en images de synthèse. Cela veut dire qu'il n'y aura pas de temps de chargement avant chaque séquence. Le programme utilisera plutôt une technique de chargement asynchrone, qui lui permettra de lire des données du CD sans arrêt, pendant tout le jeu.

Le système Heart of Darkness

Cela veut dire aussi que chaque séquence en images de synthèse reprendra très exactement le même décor et les mêmes personnages que le jeu, afin que le joueur ait cette impression de continuité, sans attente ni coupure... Square n'a pas encore révélé en détails le système de combat qui sera au cœur de Parasite Eve. On sait quand même que le jeu utilisera le même système de 3D pré-calculée que dans FF VII. Il y aura cependant moins de ces "fields" en 3D pré-calculée et beaucoup plus de 3D temps réel. Cela rappelle évidemment Heart of Darkness, le jeu développé par Amazing Studios pour Virgin Interactive. En reprenant un concept identique et en améliorant le

De Tokyo à New York

L'action du livre et du film se déroulait à Tokyo. Mais pour des raisons politico-commerciales, et le fait que les américains connaissent aussi bien qu'un paysan de l'Ouzbekistan l'architecture et l'atmosphère de Tokyo, l'action a été transposée à New York. Le thème est donc identique au livre/film, mais le scénario a été adapté pour se dérouler aux States. Par exemple, il semble que dans la version Squarienne, les Mytocondries contrôlent des armes nucléaires (ou plutôt contrôlent les humains qui contrôlent les bombinettes).

A l'assaut des mytocondries

Le jeu devrait reprendre le système de l'Active Battle System de FF VII, en l'améliorant. Il comprendra une "Time gauge", et le timing sera essentiel lors des affrontements. D'après Square, il n'y aurait pas de magie, mais une sorte d'aide qui s'y apparentera... En ce qui concerne votre arme, vous commencez le jeu avec votre flingue. Les levels-up pour les armes devraient se faire en récupérant des armes plus puissantes. Enfin, d'après certaines rumeurs, le jeu comprendrait des "Playback", qui permettraient de revivre certaines séquences du jeu.



Ce n'est pas parce que vous luttez contre des petits bouts de cellules, que vous ne vous mesurerez pas à de gros monstres, comme on les aime : bêtes et méchants !



La couverture du bouquin "Parasite Eve"

Parasite Eve ou Panique à New York

graphisme, Squaresoft pourrait tout bonnement prendre de vitesse Virgin et Sega qui avaient signé un accord d'exclusivité sur Saturn... Le projet Heart of Darkness n'est pas au bout de ses peines.
Parasite Eve devrait être disponible fin 1997. Mais Square a une tradition de retards, auquel FF VII n'avait d'ailleurs pas échappé (surtout pour les méga-développements de ce genre...). Quant à une version européenne, ne l'attendez surtout pas avant la fin de l'année...1998 !

Banana San

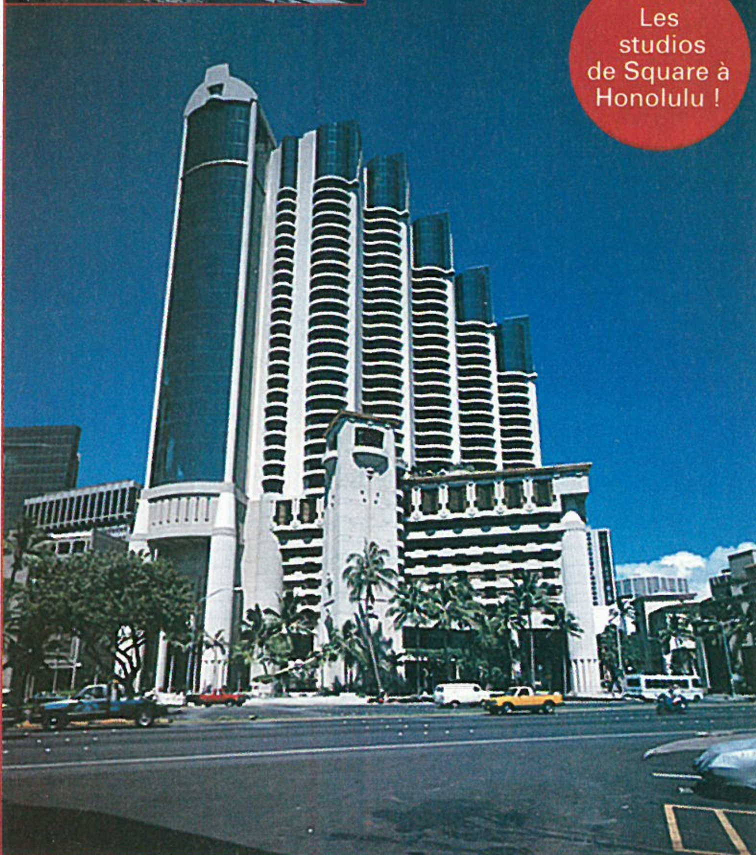


L'aventure est en 3D, même lors des déplacements. Cela change des petits sprites des personnages de FF VII.



Daniel "Bo" Dollis



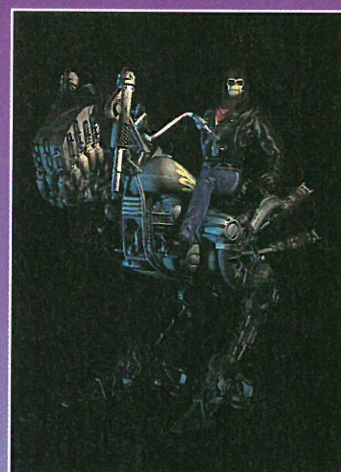


Les studios de Square à Honolulu !

Le prochain jeu de Squaresoft

Chocobo de Battle sera le second jeu de Square USA. Il s'agit d'une simulation en 3D, basée sur Chocobo, l'un des personnage fétiches de la série de Final Fantasy. Le responsable de l'aspect des images de synthèse n'est pas un inconnu : il travaillait précédemment chez Sega et sur Last Bronx. Débauchage, vous avez dit débauchage...











BIO HAZARD 2

Bio Hazard 2 est un des titres les plus attendus de l'année 1997. Joypad vous l'a déjà présenté en long, en large et en travers, mais des zones d'ombres restaient, notamment concernant son interface, ainsi que les raisons de son retard. Rassurez-vous : on vous dit tout !

EDITEUR : SQUARE
SORTIE JAPON : HIVER 97
DISPO EUROPE : NON ANNONCÉE



Le zombi en feu est pris d'une idée fixe : il veut vous serrer dans ses bras, et bien sûr, vous faire un bisou dans le cou !

Selon votre personnage, le eu se déroulera différemment !

Au mois de décembre 1996, Bio Hazard 2 était fini à 50 %. Il avait été présenté à la presse et annoncé pour le printemps. Puis, Capcom déclarait un beau jour que le jeu était repoussé à la fin de l'année, sans donner plus d'explications.

A la fin de l'année dernière, un conflit interne était né entre les développeurs et la division marketing de Capcom ; cette dernière souhaitait que le jeu soit terminé rapidement et mis sur le marché, afin de gagner beaucoup de ronds et d'enchaîner sur un Bio Hazard 3, 4, Turbo, II, Ex... si vous voyez à quoi je fais allusion ! L'équipe de développement, quant à elle, souhaitait que le jeu soit revu, quitte à ce qu'il ne sorte qu'un an plus tard. Les développeurs trouvaient leur jeu trop proche du Bio Hazard original, qu'il n'apportait pas assez de nouveautés et d'originalités, et que les joueurs se sentiraient frustrés. Au bout d'interminables discussions, Capcom a tranché en faveur des développeurs, qui ont donc reçu le feu vert pour améliorer le jeu.



Tout ce qu'il faut savoir

Parmi ces améliorations, la plus importante concerne le système de jeu. On savait déjà que le joueur pourrait incarner, au choix, un policier ou une jeune étudiante. Mais de quelle façon ? Serait-il possible de passer alternativement de l'un à l'autre ?



Vous avez beau les allumer : ils se relèvent et repassent à l'attaque !

Et la version saturn ?

Alors que Bio Hazard, premier du nom, devrait être disponible pour la rentrée en France, aucune date n'a été annoncée quant à un éventuel Bio Hazard 2 pour la console de Sega. Capcom pourrait bien s'essayer très rapidement à la nouvelle console ultra secrète du développeur, alors pourquoi pas un BH 2 64 bits ?



Et voilà ! Vous répandez à nouveau de l'hémoglobine partout ! On voit bien que ce n'est pas vous qui nettoyez.

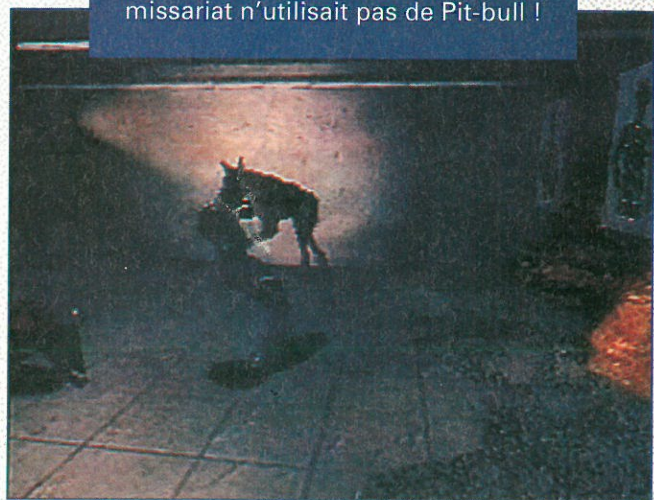
Non, mais Capcom a cependant mis au point un système intéressant, le "zapping".

On ne peut pas changer de personnage durant le jeu : il est choisi au début de la partie, une fois pour toutes. Selon que le joueur sélectionne le policier ou l'étudiante, le jeu se déroulera d'une façon différente. D'autre part, chaque personnage influence l'histoire de l'autre. Par exemple, si vous incarnez le policier, vous viendrez en aide à un moment donné à la jeune fille et vice versa. Cela permet, une fois le jeu terminé, de recommencer en sélectionnant l'autre personnage. Grâce à sa Memory Card, le joueur verra sa nouvelle partie tenir compte des actions qu'il avait commises précédemment avec l'autre personnage. D'autre part, grâce au zapping, si on ne peut incarner tour à tour les deux héros dans la même partie, il est cependant possible de voir l'action à travers les yeux de l'autre. Imaginez, alors que vous incarnez le policier, que vous entendiez des cris de détresse dans une pièce où se trouve l'étudiante. Avant d'ouvrir la porte, ne sachant pas ce qui vous attend, vous décidez de voir la scène à travers les yeux de la jeune fille. Vous vous apercevez alors qu'elle est attaquée par trois chiens policiers ; vous entrez sereinement dans la pièce, sans frapper et sans mauvaises surprises, les abattez au riot-gun. Vraiment rigolo quoi. L'hiver devrait être chaud au Japon où l'on attend donc le jeu.

Banana San



Dans le stand de tir, des chiens policiers zombifiés vous accueillent à leur manière. Heureusement, que le commissariat n'utilisait pas de Pit-bull !



Zombimania !



Un zombi plus rusé que les autres a décidé de vous taquiner et de vous faire un bisou humide et libidineux dans le cou...



... mais on ne vous la fait pas et comme votre mère ne vous a pas présenté, vous déclinez son invitation, à coups de calibre 45.



Voici l'entrée d'un "Tube". Ils vous permettent de traverser les dénivellations montagneuses, sans avoir à trop vous prendre la tête. Mais vous verrez rapidement que rien n'est plus simple que de louper l'entrée.



Quelque chose me dit que vous allez vous manger le mur...

Aero Gauge

エアロゲイジ



EDITEUR : ASCII
DISPO EUR : Y FAUT UNE MACHINE !



Aero Gauge est le premier jeu d'ASCII pour la 64 bits de Nintendo. Pour son entrée parmi le nombre réduit des éditeurs développant sur cette console, ASCII a choisi une course de voitures futuristes.



Puisqu'on vous dit qu'il faut tourner à droite !

Aero Gauge, au premier abord, semble être un jeu comme on en a déjà vu un paquet : des bolides foncent à travers cinq circuits. Le jeu dispose de deux modes de visualisation : à travers les yeux du pilote, ou bien avec la "caméra" placée légèrement en arrière et un peu au-dessus du véhicule. Grâce à la technologie de la N64, et à son contrôleur analogique 3D Stick, le joueur bénéficie d'un contrôle très précis de son véhicule et ASCII compte gérer le Control Pack dans la version définitive du jeu.

Un F-Zero version N64

L'une des nouveautés principales d'Aero Gauge vient de la possibilité de doubler ses concurrents à la fois, de façon classique, par la droite ou par la gauche, mais également, en passant par-dessus (ou par dessous) les véhicules. En effet, votre engin, un Sky Stepper, peut voler dans les airs. Aero Gauge peut se jouer à deux, avec un écran partagé. Lorsque vous n'êtes pas au ras du sol, vous pouvez même atteindre des vitesses de pointe de plus de quatre cents kilomètres à l'heure. Mais foncer à toute vitesse en l'air n'est pas une sinécure. Ces taquins de programmeurs d'ASCII ont placé une série de tunnels, les "Tubes", au sein des courses. Si vous restez trop souvent en l'air, et ne prenez pas garde, vous risquez de louper l'entrée d'un "tube" et de rester encastré dans la paroi rocheuse. Explosif, alors qu'on attend toujours le F-Zero 64 de Nintendo.

Banana San

Votre Sky Stepper bénéficie d'effets visuels très réussis pour les réacteurs.









Game Mania



Du **1er juin** au **31 août 1997**,
achète **2** de ces jeux



et **reçois** un jeu

Wipeout 2097 gratuit* !!!



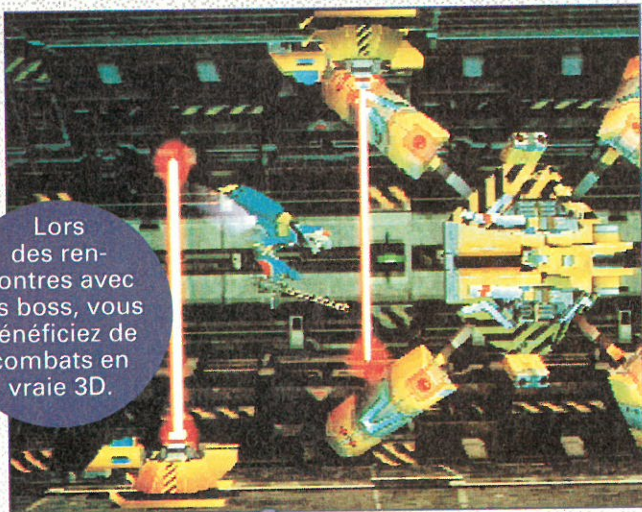
Wipeout gratuit* !!!

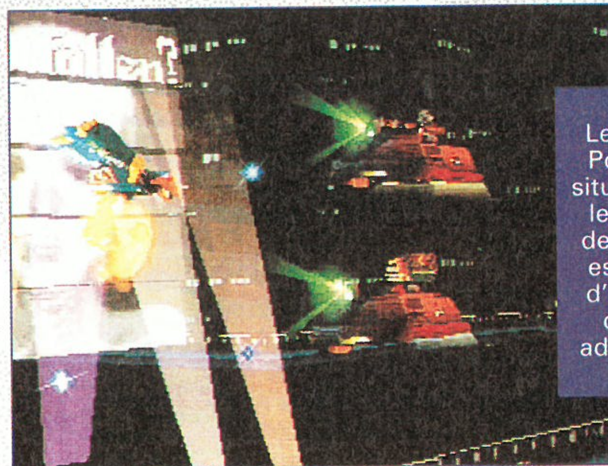
Pour recevoir ton jeu Wipeout 2097 gratuit envoie à l'adresse suivante :
Psygnosis - Gamemania - 92, avenue de Wagram - 75017 Paris

1. *Les tickets de caisse et les n° de code barre des 2 jeux achetés*
2. *Un chèque de 49 frs à l'ordre de Psygnosis pour les frais de port et de gestion*
3. *Ton nom et ton adresse complète*

1/ Offre valable uniquement en France Métropolitaine du 1er juin 1997 au 31 août 1997. 2/ Un seul bulletin par famille. 3/ Offre valable uniquement sur les titres PlayStation cités ci-dessus. 4/ Dans la limite des stocks disponibles. 5/ Psygnosis ne peut être tenu responsable pour tout envoi perdu, incomplet ou endommagé. 6/ Les preuves d'achat ne pourront être retournées. 7/ Offre non cumulable. 8/ Toute demande illisible ou raturée ne sera pas acceptée par Psygnosis, ainsi que toute preuve d'achat falsifiée. 9/ Seules seront acceptées les preuves d'achat des jeux neufs achetés entre le 1er juin et le 31 août 1997.

*49 frs pour les frais d'envoi et de gestion


Lors des rencontres avec les boss, vous bénéficiez de combats en vraie 3D.


Les Gun Pods se situent sur les toits des deux espèces d'hovercrafts adverses.

Après avoir tâté un peu de tous les genres, jeux de rôle bien sûr (FF VII), mais aussi jeux de baston (Tobal et Bushido blade), simulations (FF Tactics, Front Mission), Square s'essaye au shoot-them-kill-et-mord-lui-l'œil, avec Einhänder.

EINHÄNDER

EDITEUR : SQUARESOFT
SORTIE JAPON : NON ANNONCÉE
DISPO EUROPE : NON ANNONCÉE




Les Gun Pods ne sont pas faciles à attraper. Le programme vous les indique pour vous simplifier la tâche.

Sous ce titre allemand, qui signifie "une main", se cache le premier shoot-them up de Square. Son scénario n'a rien de transcendant : il raconte comment l'Ombre et la Lumière s'affrontent... Vous pilotez un Endymion FRS Mk2, appelé plus communément "Einhander", à cause de son espèce de bras articulé qui pend sous la carlingue. Celui-ci permet de s'emparer des caissons, les "Gun Pods", dans l'épave d'un adversaire endommagé, et qui contiennent des armes supplémentaires. Ce système porte le nom de "Gun Snatcher". C'est également au bout de ce bras mécanique que viendra se fixer l'arme d'appoint. Il existe huit types d'armes, du canon au Vulcain, en passant par le lance-missiles.
Le bras manipulateur est donc un élément essentiel. S'il est endommagé, vous ne pourrez plus récupérer de Gun Pads, ni actionner votre arme "ventrale". D'autre part, si vous vous emparez de plusieurs Gun Pads identiques, vous augmenterez la puissance de l'arme en question. Un shoot, un vrai, et l'on peut faire confiance à Square pour la qualité.

Banana San


Attention à contrôler vos tirs : si vous n'arrêtez pas à temps, l'adversaire explose, et le Gun Pod qu'il contenait, avec !

De Zauba a Einhänder

Ce titre avait été annoncé, au mois de juillet 1996, sous le nom de "Zauba". Puis, après cela, plus de nouvelles... En fait, ce premier jeu n'avait rien d'extraordinaire qui lui permette de se distinguer de la masse des jeux du même type. Square a donc décidé d'arrêter le développement de Zauba et de tout recommencer à zéro, avec un nouveau jeu. C'est ainsi qu'est né Einhander.

- Le premier shoot-them-up de Square.
- Une série d'améliorations techniques : Square réinvente le shoot-them-up ?
- Des idées originales et une bonne maîtrise de la PlayStation.







wLa légende de l'île aux sept vents possède des séquences cinématiques.

Nanatsukaze no shima monogatari

Enix, à la suite de Square, poursuit sa tactique de iversification. Après s'être concentré sur les consoles de Nintendo, et sur les jeux de rôles, l'éditeur s'essaie à d'autres genres. Avec "L'île des sept vents", Enix se lance sur la Saturn avec un concept plutôt original puisqu'il s'agit d'un conte de fée virtuel…

EDITEUR : ENIX
DISPONIBILITE EUROPE : AUCUNE DATE À CE JOUR



Vous incarnez le Docteur Gap, un dragon bedonnant qui vient de naître, mais qui est déjà adulte. Vous venez de débarquer sur l'île des sept vents, afin de résoudre un mystère. Un vent noir et mystérieux, récemment apparu a semé la pagaille dans l'île. A vous de comprendre ce qui s'est passé, en dialoguant avec les habitants, et en conduisant votre petite enquête. Le jeu est censé ressembler aux livres de contes de fée européens. Le graphisme a un petit côté naïf pastel. Enix a pris le parti de ne pas intégrer de dialogue pour renforcer encore l'aspect "récit" des contes.

Un conte dont vous êtes le héros

L'animation est, quant à elle, excellente, Enix ayant repris la technique utilisée dans Yuke! Yuke! Trouble makers! pour N64. Plutôt que d'animer un bras en une seule pièce, on anime l'épaule, l'avant-bras, le bras et la main. Cela donne plus de travail, mais permet d'avoir des mouvements plus fluides, plus naturels, et surtout plus variés. Bref, le jeu s'annonce de toute beauté ; espérons seulement que le concept se prête véritablement à un jeu…

Banana San

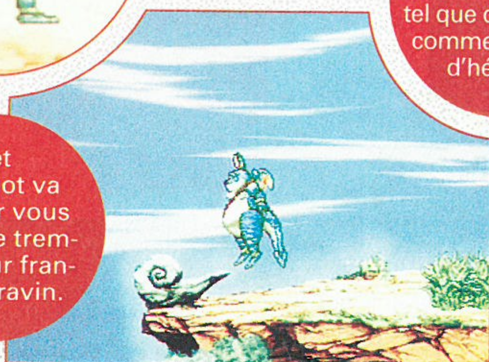


Des textes très sympas, dans le style des contes, mais entièrement en japonais pour l'instant !



Evidemment, avant de pénétrer dans un endroit tel que celui-ci, on a comme un instant d'hésitation





Cet escargot va pouvoir vous servir de tremplin pour franchir le ravin.





Comme dans le précédent DB sur PlayStation, le jeu se déroule en 3D temps réel.



Le tir de Pan n'est pas passé loin, mais il a quand même loupé Piccolo.

EDITEUR : BANDAI
SORTIE : NON ANNONCÉE
DISPONIBILITE EUROPE : NON ANNONCÉE



DRAGON BALL FINAL BOUT

Dragon Ball GT, dernier épisode des aventures de San Goku en jeu vidéo, a finalement changé de nom. Il sortira sous le nom de Dragon Ball Final Bout. Comme d'habitude, au programme : baston et Kaméhaméha...



Ne tirez pas sur l'adversaire avant d'avoir pu voir la couleur de ses yeux !

Alors qu'il était annoncé sous le nom de Dragon Ball GT, du nom du dernier manga/animé de la série des Dragon Ball de Toriyama, Bandai a finalement décidé de modifier le titre. En effet, le jeu ne comprend pas uniquement les personnages de DB GT, mais également de vieilles connaissances comme le Genéral Z et son armée ! Mais que les amateurs de la série ne désespèrent pas, on retrouve l'équipe habituelle, de bébé Goku à Bô, Cell, Trunks, Super Vegeta, Piccolo, Gohan, Goku, Goku Saya-jin, Freezer...
Les combats ont été améliorés, notamment dans la gestion de l'espace 3D. Ils sont plus dynamiques, et les combattants donnent l'impression de ne jamais rester en place. La vue change souvent, et automatiquement, suivant les attaques des adversaires comme, par exemple, la projection d'un adversaire dans les airs, puis sa poursuite pendant sa chute, tout en continuant à le rouer de coups. DB Final Bout possède plus de cent attaques différentes, que l'on peut combiner en Combos, et qu'il sera possible d'enregistrer. Bref, les fans ne devraient pas être déçus.

Banana San

Dans la langue de Moliere

Bandai offrira une version en français de Dragon Ball Final Bout. Il faut dire que la France est, après le Japon, le pays qui compte le plus de fans de manga en général (avant même les Etats-Unis), et de DB en particulier.

Cell s'apprête à vous faire goûter une de ses petites spécialités. Il en grimace de plaisir à l'avance.



Bû est toujours aussi redoutable. Et il n'est même pas encore transformé en Chô Bû.

Sega et Bandai : la fusion ne se fera pas !



Le dernier rebondissement du feuilleton "Sega et Bandai : je t'aime, moi non plus" a eu lieu avec la démission de Yamashina, le P- d.g. de Bandai. Pourquoi faire simple, quand on peut faire psychotique ? Voici un petit résumé de la première fusion virtuelle de l'histoire des jeux vidéo...

Le succès du Tamagotchi rassure Bandai et le force, sous la pression de ses cadres, à refuser la fusion avec Sega.

Acte I. Scène I

Le 23 janvier 1996 : au cours d'une conférence de presse organisée à la dernière minute, Sega et Bandai annoncent leur fusion pour le 1er octobre 1997. C'est alors l'heure des délires du côté des deux futurs mariés.



Le petit hérisson bleu de Sega se retrouve dans la panade...

Acte I. Scène II

Côté cour, l'enthousiasme est nettement plus réduit. Les journalistes et les analystes du secteur des jeux vidéo sont sceptiques car les deux compagnies sont plus concurrentes que complémentaires.

Acte II. Scène I

La fusion apparaît de plus en plus comme une décision de dernière minute du président de Bandai qui, devant les pertes de sa société, a cherché à tout prix une solution. Bandai a annoncé une perte de 7,98 milliards de yens (environ 50 millions de francs) pour l'année 96, contre un profit de 10,36 milliards de yens l'année précédente !

Acte II. Scène II

L'opposition au sein de Bandai grandit, notamment après le succès du Tamagotchi. La crainte de se voir diluer au sein de Sega, et de perdre son identité, mine les troupes de Bandai.

Acte III. Scène I

Le rythme s'accélère. Lundi 26 mai : réunion du Conseil de direction de Bandai qui déclare que malgré les dissensions, tout continue comme prévu. Le lendemain, lors d'une conférence de presse improvisée, Bandai annonce unilatéralement, et à la surprise de tout le monde, qu'il renonce au projet de fusion avec Sega.
Une pétition des responsables de sections et de départements de Bandai envoyée à la direction, a clairement fait savoir la désapprobation de la "base". L'action de Bandai à la bourse de Tokyo s'effondre. Profil bas de Sega, qui ne fait aucun commentaire...

Acte III. Scène II

Makoto Yamashina, président de Bandai, ne se fait pas Hara-Kiri, mais démissionne de ses fonctions. Le nouveau président, Takashi Mogi, dirigeait jusqu'à présent une des filiales, Bandai Visual. Comme c'est presque toujours le cas dans les sociétés japonaises, il s'agit d'une démission "spectacle" : Yamashina restera en fait à la tête de Bandai, sous un autre titre !

Tout le monde chez Sega semble être parti à la pêche, car pas une voix ne se fait entendre pour commenter les événements. Allô, Sonic? Ici la Terre... me recevez-vous?



BON POUR 35 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu

Iss Pro

sur Playstation.

A présenter dans un magasin Micromani pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

le mag des consoles Joypad — MICROMANIA LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/07/97 dans l limite des stocks disponibles.

LES BONS PLANS DE JOYPAD

ÉCONOMISEZ 35 F GRACE À MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Découpez le bon de votre choix, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'achat de l'un de ces jeux.



BON POUR 35 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat du jeu

Pandemonium

sur Saturn.

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

le mag des consoles Joypad — MICROMANIA LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/07/97 dans la limite des stocks disponibles.

Néo Tokyo

L'actualité du tout Tokyo jeu vidéo

• Et Hop ! Deux jeux en plus pour la N64 !



Namco développe deux jeux sur Nintendo 64. Le premier est un jeu de rôles (non, il ne s'agit pas de la conversion N64 du très attendu Tales of Destiny !), et l'autre, FamiSta64 (ou Family Stadium64), est l'adaptation d'une simulation de base-ball. Côté Saturn, Namco aurait, par contre, "gelé" ses développements...

namco®

• Pas d'add-on pour Tekken 3 :

Il semblerait que, finalement, Namco ait renoncé à commercialiser un add-on qui augmente la Ram vidéo de la 32 bits de Sony, en même temps que son futur Tekken 3. En fait, c'est Sony, qui, en livrant à certains développeurs nippons triés sur le volet un nouveau kit de développement, aurait permis la conversion de Tekken 3, sans adjonction de hardware supplémentaire. Le "Performance Analyse" comprend de nouvelles librairies et une nouvelle carte pour les développeurs. Il permettrait d'optimiser le code des programmes de 40 à 50%. Comme le nouveau kit de développement de la Saturn avait, il y a deux ans, permis la conversion de jeux d'arcade (VF II, par exemple) qu'on pensait alors impossible, ce nouvel environnement de développement risque d'avoir le même effet positif pour la PlayStation. Mais, d'un autre côté, cela risque de ralentir encore la sortie de la PlayStation 2, qui pourrait alors ne pas voir le jour avant la mi 98-99.

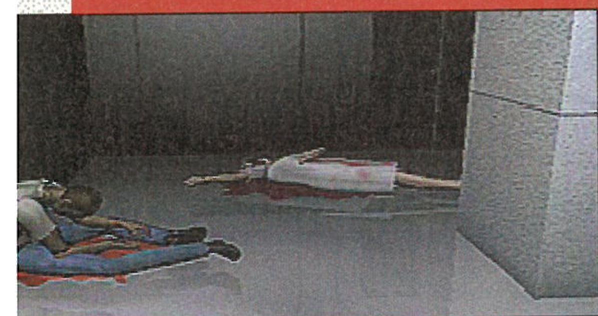
Actuellement, seuls Tobal 2 et Ace Combat 2 utilisent cette technologie.

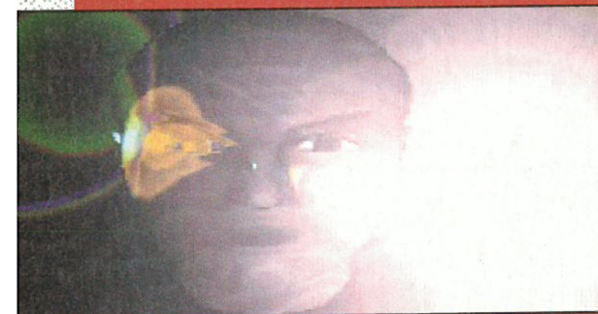


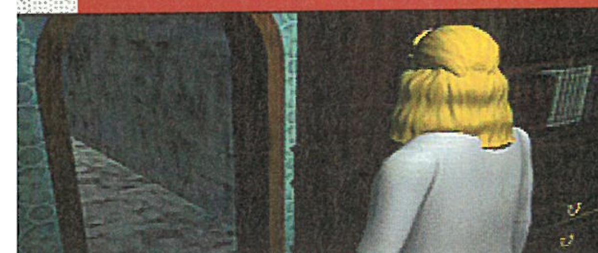
• Tekken 3
Namco aurait garanti à Sony qu'il n'y aurait jamais de conversion Saturn de la série Tekken... Par contre, rien n'a été précisé en ce qui concerne la Nintendo 64...

• D clone :

Okoda San, la personne à qui l'on doit D (et D2), a quitté Warps, pour fonder le studio de développement Break. Son premier jeu, Maria, rappelle étrangement D, mais il est basé sur un scénario plus étoffé. Maria sera publié par Axela sur PlayStation







• Nouveau Hardware pour Sony :

Dernière rumeur entendue d'un développeur japonais : Sony aurait l'intention de commercialiser un nouvel hardware. Il s'agirait d'une sorte d'ordinateur, que l'on pourrait connecter à une PlayStation, un petit peu comme la PC FX (compatible avec la PC Engine de NEC). Cela permettrait de booster les capacités de la 32 bits de Sony en attendant la PS 2. L'engin utiliserait un système d'exploitation spécial, écrit par Sony.



CAHIER SPÉCIAL 32 PAGES

E3 - ATLANTA 97

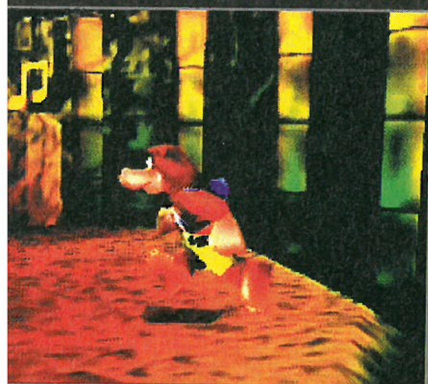
TOUT SUR LE PLUS GRAND SALON DE JEUX VIDÉO DU MONDE

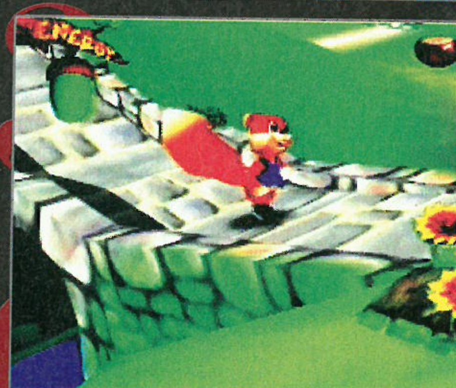




Les rumeurs, les surprises,
les chefs-d'oeuvre,
les déceptions,
les chiffres, les gens...

TOUT EST DÉVOILÉ !





Où en est Sega ?

Que fait Nintendo ?

Sony est-il toujours le numéro un ?

Qui seront les gagnants de la rentrée ?

Y-a-t-il une vie après Atlanta ?

Pourquoi tant de haine ?





Autant de questions qui trouveront des réponses dans les semaines et les mois qui viennent. En attendant, jetez-vous goulûment sur les centaines de photos ramenées d'Atlanta.

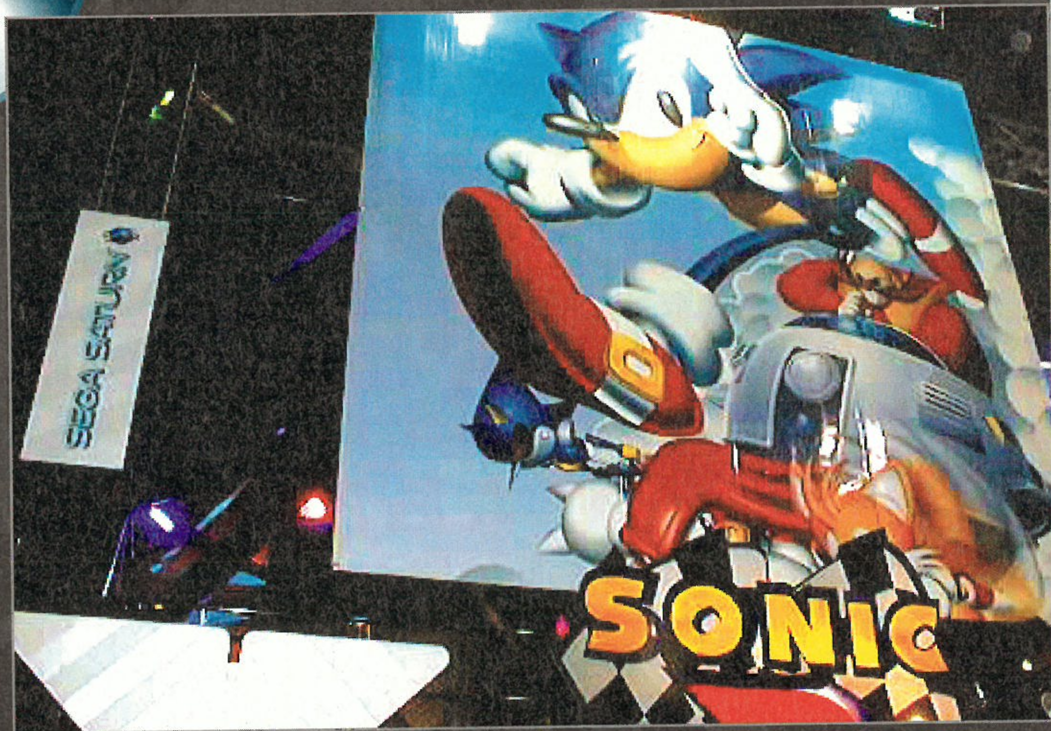


la part

L'E3, c'est le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo : des centaines de mètres carrés réservés aux jeux consoles et PC. L'E3, c'est aussi l'occasion de faire le point sur les stratégies des différents constructeurs. Cette année, le PC était à l'honneur grâce aux cartes 3D (une d'entre elles, la 3DFx, devrait équiper la Black Belt de Sega !). Bref, Atlanta, ancienne ville des O, a présenté pendant trois jours (du 19 au 21 juin) l'avenir du jeu vidéo à des milliers de passionnés.

La Saturn 2

Même si les développements continuent sur Saturn, Sega ne cache pas que sa priorité est maintenant à la "Blackbelt", nom de code de la Saturn 2. Les caractéristiques de la machine sont encore assez floues, car il semble que deux architectures - venues du PC - soient en compétition. La première utiliserait une puce Power VR de Nec, la seconde le chip Vodoo de 3Dfx. En tout cas, il s'agit de processeurs surpuissants surpassant la Nintendo 64 en matière de 3D. Histoire de ne pas renouveler l'erreur de la Saturn, Sega entame une grande campagne de séduction visant les développeurs. La sortie de la Saturn 2 est planifiée pour Noël 98.



Sega

LA RENAISSANCE TARDIVE DU GÉANT

Chez Sega, on parlait avant tout de qualité. Peu de titres présentés sur console, mais ils avaient tous la qualité pour point commun : Duke Nukem 3D, Quake, World Wide Soccer '98, Sonic R, Lost World, Resident Evil et Last Bronx. Pour ce qui est des éditeurs tiers, les versions Saturn se comptaient sur les doigts d'une main. Autant dire que Sega se retrouve désormais pratiquement seul (avec principalement Capcom, ce qui n'est pas rien) dans le développement de titres Saturn. Qu'importe, car la qualité est au rendez-vous et en la privilégiant au détriment de la quantité syndrome Sony - Sega agit intelligemment. Quant à la Black Belt, le nouveau projet de console made in Sega, pas de trace sur le salon. Il ne faut pas s'attendre à voir cette nouvelle machine débarquer avant la fin 98. Cependant, le constructeur, en confirmant l'existence de la bête, a mis fin aux rumeurs qui voulaient qu'il se concentre exclusivement sur la production de jeux et non de machines. Enfin, suivant en cela une tendance actuelle, Sega étalait aussi une multitude de titres PC, de Sonic à Sega Rally en passant par les Virtua Fighter. Quoi qu'il en soit, les possesseurs de Saturn auront de quoi faire d'ici à la fin d'année, et c'est tant mieux !

Nintendo

TOUJOURS EN QUÊTE DE SOFTS

Une chose est sûre, Nintendo ne parvient pas à rivalise[r] en termes de quantité de jeux. Seulement trois titres sur le stand Nintendo, et guère plus ailleurs. Au total, pas plus d'une dizaine de titres sur le salon pour la Nintendo 64, des titres qui n'étaient pas toujours présentés, mais parfois juste annoncés. Alors que le petit prodige 64 bits arrivera le 1er octobre prochain chez nous, les jeux ne semblent pas débarquer en masse. Ceci bien que Nintendo annonce plus de 40 titres d'ici à la fin d'année. On se demande bien d'où ces jeux vont sortir... Quoi qu'il en soit, force est de reconnaître que la N64 reste techniquement très supérieure à la PlayStation ou à la Saturn, et des jeux comme Banjo Kazooie en sont la preuve. De plus, afin de concurrencer les deux gammes de jeux rivales, Nintendo a aussi annoncé une significative baisse de prix. Les "royalties" (sommes que les éditeurs se doivent de donner à Nintendo lors de la commercialisation d'un jeu) seront ainsi baissées, permettan[t] aux jeux d'être vendus à des prix beaucoup plus compétitifs. Nintendo compte vendre quelque 6 millions de N6[4] aux Etats-Unis pour la seule année 98 avec près de 18,5 millions de jeux. Un pari ambitieux pour Nintendo qui, sur le segment des nouvelles consoles (32 et 64 bits) a accumul[é] aujourd'hui un indéniable retard en Europe et au Japon.

belle à Sega

Sony

UNE PROFUSION DE TITRES

Du côté de chez Sony et des éditeurs tiers PlayStation, les news ne manquaient pas. Plus d'une quarantaine de jeux PlayStation, avec des titres d'une qualité très inégale. Néanmoins, les versions américaines des jeux Squaresoft étaient présentes. Ainsi Final Fantasy VII, bien qu'il ne s'agisse pour nous comme pour vous plus d'une réelle nouveauté, était pour la première fois présenté dans sa version américaine. Sinon, on trouvait auprès des Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 2, Parappa the Rapper, Tomb Raider 2, Croc et autres Hercule, une quantité de jeux moyens. Sony choisit de jouer la carte de la quantité, sans doute pour concurrencer ainsi directement les prestations de Nintendo ou Sega. L'occasion aussi de rappeler le leadership de Sony (voir graphique) aussi bien en termes de ventes de machines que de réalisations de jeux. Sony compte ainsi lancer sur le marché près de 200 jeux d'ici à la fin d'année. Un autre pari ambitieux, qui nous fait toutefois dire qu'il faudra être prudent dans le choix des jeux, la profusion n'étant que rarement (voire jamais) synonyme de grande qualité.



La N64 en France, le 1er octobre 1997 !

Sega ne présentait pas sa Black Belt

Toutes les dates de sorties de jeux indiquées dans les pages suivantes sont données à titre indicatif et susceptibles de changer dans les mois à venir.

Les trois constructeurs en chiffres

	US	Japon	Europe	Monde
Playstation	4 M	6,5 M	3,2 M	13,7 M
Saturn	1,4 M	3,6 M	650 000	5,6 M
Nintendo	2,7 M	2,1 M	400000	5,3 M

M = Millions de consoles vendues aux consommateurs (et non aux magasins, ces derniers chiffres étant en toute logique supérieurs à ceux que nous vous donnons ici)

Ne manquez pas aussi

Medievil (PlayStation) p.88.91
Duke Nukem 3D (Saturn) p.78.79
Quake (Saturn) p.84.85
Croc (PlayStation / Saturn) p.76.77
Oddworld (PlayStation) p.92.95
Lamborghini 64 (Nintendo 64) p.80.81

Ils étaient aussi présents sur le salon, et constituaient des événements de taille ! Retrouvez ces jeux dans nos News Europe ou nos reportages.



Metal Gear Solid



Le jeu événement de ce salon ne met pas en scène des zombies mais un commando surentraîné aux prises avec des terroristes ! Dix ans après sa première apparition sur MSX, Metal Gear s'apprête à marquer l'ère des 32 bits et de la PlayStation. Un soft exceptionnel !

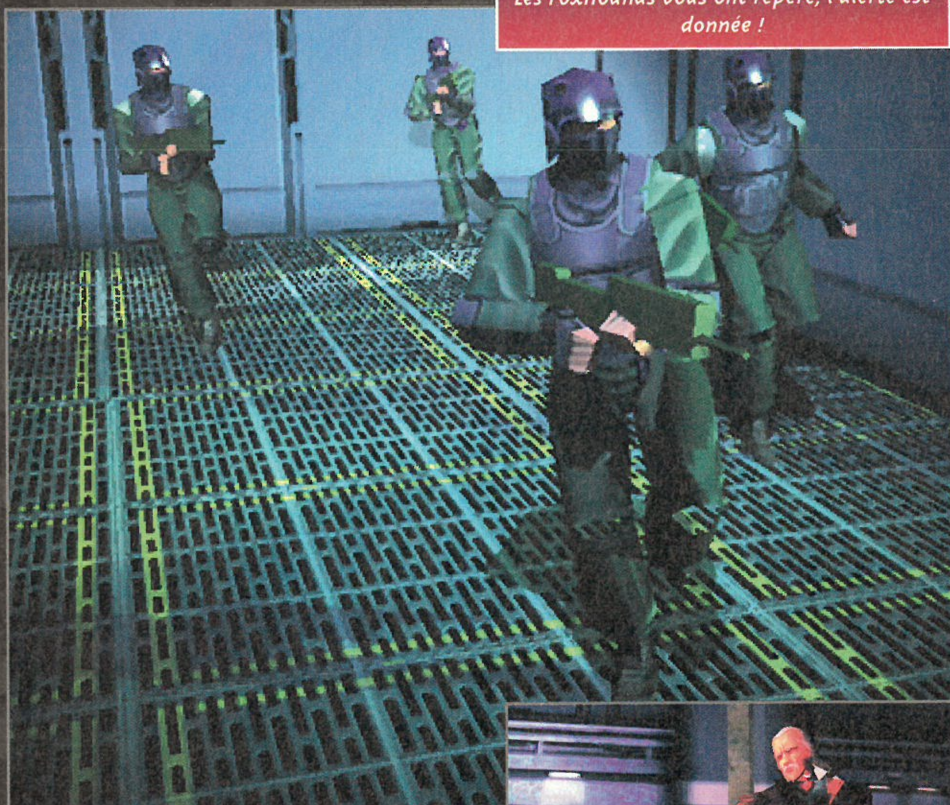
EUR : KONAMI - GENRE : SHOOT TACTIQUE DISPONIBILITE : FIN 97



Dans un futur proche, au fin fond de l'Alaska, les FoxHounds un groupe de terroristes paramilitaires, prennent le contrôle d'une base secrète américaine où sont entreposées des armes nucléaires. Dès lors l'apocalypse nucléaire menace les Etats-Unis. Acculé, dos au mur, le président ne voit plus qu'un seul recours : envoyer son meilleur élément, Solid Snake (en l'occurrence vous) un commando d'élite ex-membre des FoxHounds. Votre mission est simple : infiltrer la base et faire le ménage en utilisant vos méninges et votre sulfateuse avant l'expiration du délai de 24 heures généreusement accordé par les terroristes.

UN CONCEPT DE JEU UNIQUE

L'ambition des programmeurs était d'offrir aux joueurs un univers hyper réaliste, crédible dans ses moindres détails et de reproduire le plus fidèlement possible les conditions et l'ambiance d'une opération commando. L'équipe de développement est même allée jusqu'à consulter des membres des services secrets américains ! (nous vous en parlions il y a déjà quelques mois). Résultat, le jeu est un cocktail d'aventure, d'espionnage, de tactique et d'action. Vous serez amené à rencontrer de nombreux personnages ayant tous un background et une personnalité propres. Trahisons et amitiés seront au rendez-vous, assurant à un scénario déjà passionnant de multiples rebondissements. Vous disposerez également d'équipements et de techniques de combat à faire pâlir le plus aguerri des ninjas. Mais foncer arme au poing et tête baissée en arrosant copieusement vos adversaires ne vous mènera nulle part, si ce n'est dans un sac à viande ! Seul contre tous, vous devrez constamment progresser avec une extrême prudence, utiliser le décor et les zones d'ombre pour vous dissimuler ou vous glisser subrepticement dans le dos de vos adversaires. Dément !



Les FoxHounds vous ont repéré, l'alerte est donnée !



RESIDENT EVIL PUISSANCE 10 000 ?

Techniquement, Metal Gear s'apparente à un Resident Evil qui aurait pris des amphets : décors, personnages, objets et ombres ont été entièrement modélisés en 3D avec un souci de détail et de réalisme encore jamais atteint sur PlayStation. Les éclairages et les effets spéciaux, particulièrement impressionnants, sont projetés en temps réel. Atmosphère pesante assurée ! Le jeu adopte également un système de caméra fixe avec une vue de dessus. Enfin selon la situation, le CPU modifiera automatiquement l'angle pour un meilleur confort visuel. En ne proposant pas de véritables innovations dans la forme du jeu, Resident 2, devrait avoir du mal face à ce jeu qui combine action et tactique, le tout sous une forme très proche d'un film. Konami prouve une fois encore qu'il faut compter avec lui. En proposant un concept totalement nouveau et en l'accompagnant d'une réalisation hors pair, Konami compte bien devenir l'éditeur en vogue du moment.



Agissez intelligemment, évitez l'affrontement.



Pour mener à bien votre mission, vous disposerez d'un matériel high tech.



Un jeu d'espionnage développé par les créateurs de Snatcher et Policenauts !

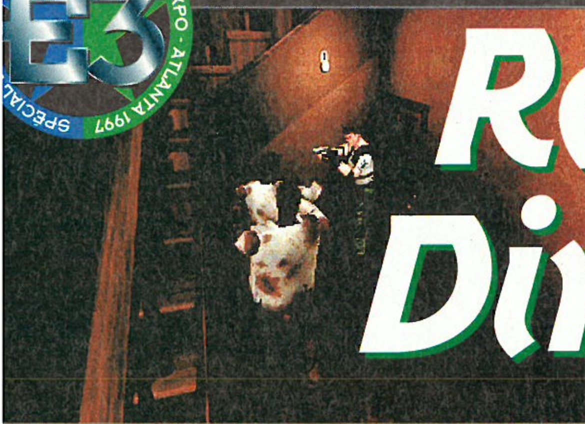




Audace et discrétion seront nécessaires pour vaincre les lieutenants de la FoxHound.





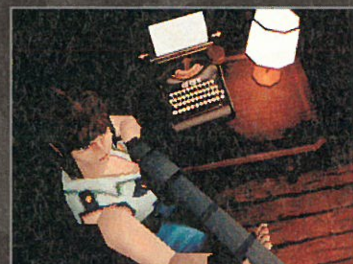


Resident Evil Director's Cut

Le 19 juin dernier, Capcom présentait une version non édulcorée de Resident Evil. Un petit en-cas, histoire d'entretenir l'impatience des joueurs... et d'alléger leur porte-monnaie !



Cette version sera surtout intéressante pour les bleus qui n'ont jamais fait Resident... Ça existe?



EUR : CAPCOM - GENRE : AVENTURE - ACTION
DISPONIBILITE : AUTOMNE 97



Resident Evil Director's Cut est une version vierge de toute censure. Vous retrouverez donc l'introduction originale, ainsi que toutes les cinématiques qui, à l'époque, avaient été victimes de l'hypocrisie des censeurs et autres lobbies puritains bien pensants ! Cette version améliorée propose 3 niveaux de difficulté, des ennemis plus nombreux, des énigmes légèrement modifiées, des angles de caméra inédits et des musiques qui ont fait l'objet d'une réorchestration. Enfin, un monstre spécialement créé pour l'occasion viendra vous taquiner. Ah ! Nous allions oublier l'essentiel. Director's Cut contiendra un démo jouable du jeu le plus attendu en cette fin de deuxième millénaire : Resident Evil 2 ! Une démarche proche du sadisme !



Resident Evil 2



Capcom joue avec nos nerfs et entretient un suspens hitchcockien. Vous allez devoir patienter jusqu'à l'hiver avant de pouvoir casser du zombi !





EUR : CAPCOM - GENRE : AVENTURE - ACTION
DISPONIBILITE EUROPE : DÉBUT 98



Ça se précise ! Après de multiples retards dus à une refonte quasi totale du jeu en pleine phase de développement, nous avons enfin eu le plaisir de voir tourner le monstre. Exit Chris et Jill. Désormais, vous incarnerez Leon, un jeune policier, ou Claire Redfield, la soeur de Chris. Ils sont tous deux piégés dans la ville de Racoon infestés de morts vivants putréfiés jusqu'à la moelle ! Cette suite s'annonce encore plus vaste (2 CD) et plus sordide. Vous pourrez utiliser des armes automatiques, les créatures sont nettement plus coriaces (leurs restes continuent de vous attaquer !) et l'aventure se déroulera aussi bien en intérieur que dans les rues de la ville maudite ! Le bestiaire est particulièrement varié, les améliorations graphiques sont flagrantes, la violence y est extrême, les monstres pullulent et des boss gigantesques ont fait leur apparition. Quant au scénario, Capcom ne nous a rien révélé, préférant jouer sur l'effet de surprise. Puisse cette fois la censure fermer sa gueule putride ! On vous en dit plus du côté de nos news Japon !





Lancement d'une attaque à pleine vitesse sur une frégate ennemie... c'est ça, l'épique !

Colony Wars

Le Space Opera semble enfin vouloir trouver son digne représentant vidéoludique : loin d'un Darklight sans âme, Colony Wars est une aventure épique et grandiose, qui vous plongera au fin fond des étoiles.

ITEUR : PSYGNOSIS - GENRE : SPACE SHOOT
DISPONIBILITE : AUTOMNE 97



Colony Wars fait partie des importants projets de Psygnosis. On lâche un peu les jeux de caisses super-beaux et sans un poil d'intérêt, et on donne dans l'épique façon Star Wars, Star Trek ou encore Babylon 5 ! Les développeurs du jeu sont indéniablement des fans du genre, et le travail qu'ils ont effectué dans Colony Wars s'en ressent. Résolument orienté action, Colony wars s'apparente à Darklight, mais y ajoute l'âme et le scénario d'un grand jeu. L'action, effrénée, est supportée par plus de 15 minutes de cinématiques dont la qualité nous ont laissés pantois. Vous y incarnerez un jeune pilote ayant rejoint les forces d'une rébellion qui s'opposent à la Terre. La politique colonialiste menée de main de fer sur tous les mondes conquis par le Tzar, dirigeant actuel de l'Empire, a dressé plusieurs pilotes contre cette autorité, certains pour la gloire, d'autres pour la cause ou l'argent.



vue intérieure n'est pas surchargée d'instruments de bord : on profite ainsi de l'action.



Attention au crash, red 1, vous êtes à moins d'un parsec de la planète...

STAR WARS SANS STAR WARS

Appuyé par 25 séquences FMV, le scénario comporte plus de 70 missions, non linéaires et divisées en 18 actes. Six fins différentes sont prévues, et le jeu en lui-même tourne en haute-résolution, avec 30 images seconde. Six vaisseaux différents seront pilotables (parmi les 56 modélisés de main de maître), comprenant aussi bien des appareils de reconnaissance que des bombardiers ou des intercepteurs. Enfin, des liaisons vocales constantes avec votre QG et vos cœquipiers renforceront encore la tension des dogfights. Les musiques entièrement orchestrales sont si réussies, qu'on les a collées sur un CD ce mois-ci ! C'est une exclu, alors profitez-en !

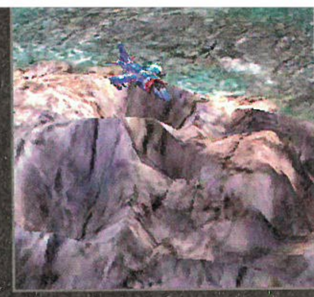


Les vaisseaux ennemis sont très impressionnants, tant leur design sort de l'habituel.









Nuclear Strike

Fort des 2,7 millions d'unités de la série Strike vendues dans le monde, toutes plates-formes confondues, E.A. remet ça et s'apprête à lancer pour la fin de l'année Nuclear Strike ! Réussirez-vous à empêcher la Troisième Guerre mondiale ?



Avec le Harrier et son système de propulsion à la verticale, détruisez cette base puis sauvez ceux qui peuvent encore l'être !

: ELECTRONIC ARTS - GENRE : STRIKE THEM UP
DISPONIBILITE : FIN 1997





Après avoir éradiqué toutes formes belligérantes du côté du Caucase chez nos amis Russes, c'est le sud-est de l'Asie qui sera votre prochain objectif. Effectivement un dangereux psychopathe a mis la main sur des ogives nucléaires et menace de jouer avec... Alors, quand on sait qu'un accident est si vite arrivé, il va falloir lui rentrer dans le lard à cet énergumène, et vite ! Pour cette nouvelle guerre interactive, E.A. a vu les choses en grand. Jugez plutôt ; il vous sera désormais possible de choisir votre engin de destruction parmi les dix proposés : hélicoptère, tank, hovercraft, le célèbre Harrier de la Navy, et bien d'autres encore. L'intelligence artificielle a, quant à elle, été réétudiée pour permettre aux réactions de vos adversaires et de vos alliés de se faire bien plus réalistes ! Vous retrouverez aussi des décors 3D de toute beauté, une vitesse d'animation augmentée de 25%, ainsi que de nombreuses cinématiques reprenant, en substance, les principaux persos de Soviet Strike ! Il est encore tant de vous engager, la guerre débute à Noël !



Un hélicoptère Apache à côté d'un vieux galion? Au point où en sont les choses, on n'en est pas à un anachronisme prêt, n'est-ce pas?

La chouette s'attaque à la Saturn

Eh oui les p'tits gars, Psygnosis continue à sortir ses jeux sur Saturn ! WipEout 2097, Adidas Power Soccer, Sentient (annulé sur PlayStation), et Assault Rigs seront les premiers, et ne doutons pas que s'ils sont satisfaits, d'autres suivront. En v'la une bonne nouvelle !

Chapitre "Super attendus"

F-Zero 64, on ne peut pas dire que ce n soit pas, aux cotés de Starfox 64 et de Mario 64, un des hits dont on attend avec impatience le passage à la vites 64 bits. Malheureusement, le jeu n'éta pas présenté sur le salon, donc voici l peu d'infos que nous avons à ce sujet les tracés des circuits sont maintenan bourrés de loopings, de torsades et d reliefs tordus, et il tourne à 60 images seconde. Et voilà ! A part ça et la pho ci-jointe, nada, nib', keud' !



FINI DE JOUER EXPRIME-TOI !





Teste nos jeux en avant-première et donne ton avis sur NRJ

- Du 21 au 31 juillet 1997, écoute NRJ
- Connecte-toi sur le 3615 NRJ ou le 3615 SEGA
- Participe au Quizz SEGA...

Les 10 meilleurs auront le privilège de venir tester en août, en avant-première chez SEGA, 3 nouveaux hits SEGA SATURN de septembre :
SONIC JAM, RESIDENT EVIL ET FORMULA KARTS !

En tant que "testeur officiel" SEGA SATURN :
tes commentaires seront retransmis sur NRJ, tu repars avec ta console et nous t'envoyons les 3 jeux lors de leur sortie officielle !

SORTIE SEPTEMBRE 97



SONIC JAM

SORTIE SEPTEMBRE 97



RESIDENT EVIL

SORTIE SEPTEMBRE 97



FORMULA KARTS



SEGA SATURN
ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.





Hercule

Qui est Hercule ? Un demi-dieu, un beau mec plein de muscles (s'il était de notre époque, il chanterait probablement le hit "Un, Dos Tres"), nouveau héros des studios Disney. Il succède au bossu Quasimodo dans un long métrage et un jeu vidéo coloré, bourré d'humour.

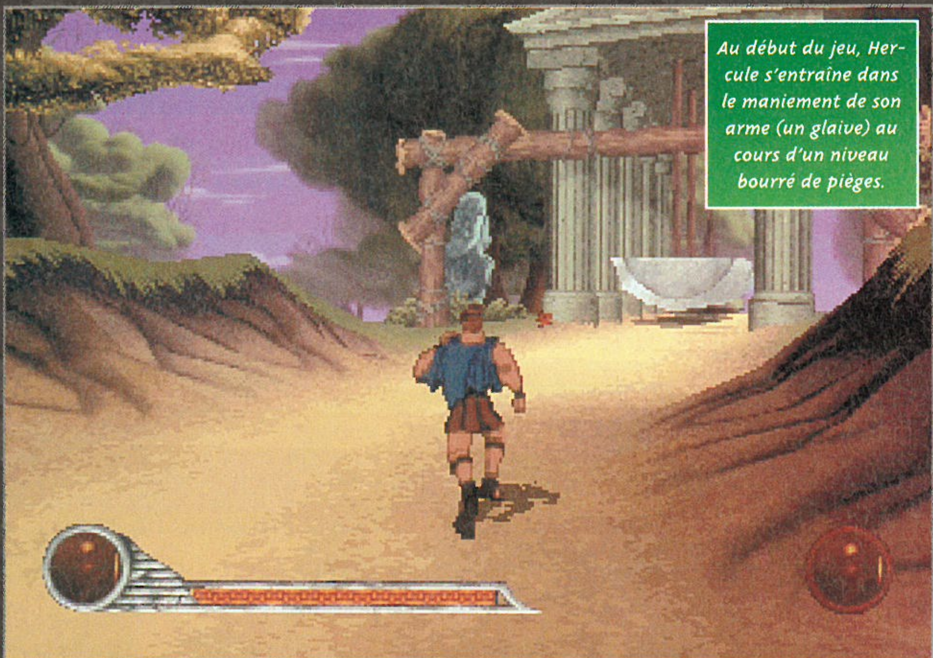
: DISNEY INTERACTIVE - GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 1997



Nous les attendions de pied ferme... Aussi, quel ne fut pas notre étonnement de voir débarquer Disney Interactive sur le créneau de jeux 32 bits avec ce qui s'annonce comme la surprise de la rentrée : Hercule. Adapté du long métrage animé du même nom, ce jeu met en scène le demi-dieu connu dans le monde entier pour ses exploits, ou devrait-on dire ses "travaux". Selon Disney, cet être de chair et de sang fort comme un roc est le fruit de l'union entre Héra et Zeus. Tout aurait pu être pour le mieux dans le meilleur des mondes s'il n'y avait Hadès. Le dieu des ténèbres ayant demandé conseil aux Parques, trio de sorcières qui prédit l'avenir dans un œil, se rend compte qu'Hercule représente une menace pour lui et ses proches. Il décide par conséquent de l'anéantir et envoie, pour ce faire, deux misérables sbires, Peine et Panique. Dans son malheur toutefois, Hercule ne meurt pas. Kidnappé, il est amené sur Terre pour y être contraint de boire une potion qui le transforme en mortel... Aïe ! Son atout, désormais, réside dans sa force. Une force surhumaine qui lui permet de prouver peu à peu aux habitants de Thèbes qu'il est un héros. Mais Hadès veille... Si le film est prometteur, le jeu ne l'est pas moins. Coloré et plein d'humour, il propulse le joueur dans un monde de plates-formes en 3D finement designé. On retiendra surtout certains boss de fin de niveau comme l'hydre, entièrement modélisée en 3D, dont Hercule doit couper les têtes qui semblent repousser indéfiniment. On se croirait vraiment en train de participer à un dessin animé interactif ! Un outsider très attendu...


Dans les rues de Thèbes, Hercule court à la rencontre d'un immense Cyclope qui fait trembler la terre. Effet de 3D saisissant !


Le jeu alterne souvent entre niveaux en 3D avec un héros vu de dos et niveaux avec une vue de profil. Ainsi, le joueur ne se lasse pas.


Au début du jeu, Hercule s'entraîne dans le maniement de son arme (un glaive) au cours d'un niveau bourré de pièges.



Pandemonium! 2

Nouvelle boulette, nouvelle aventure ! Les deux héros de Pandemonium! sont de retour, un peu vieillis, mais toujours en forme ! La suite de leur quête reste fidèle dans le ton au premier... avec quelques innovations !

R : CRYSTAL DYNAMICS - GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : DECEMBRE 97

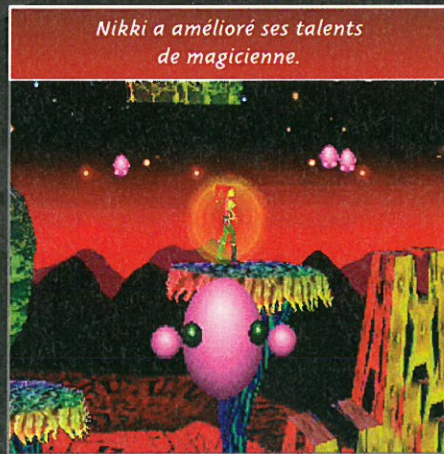


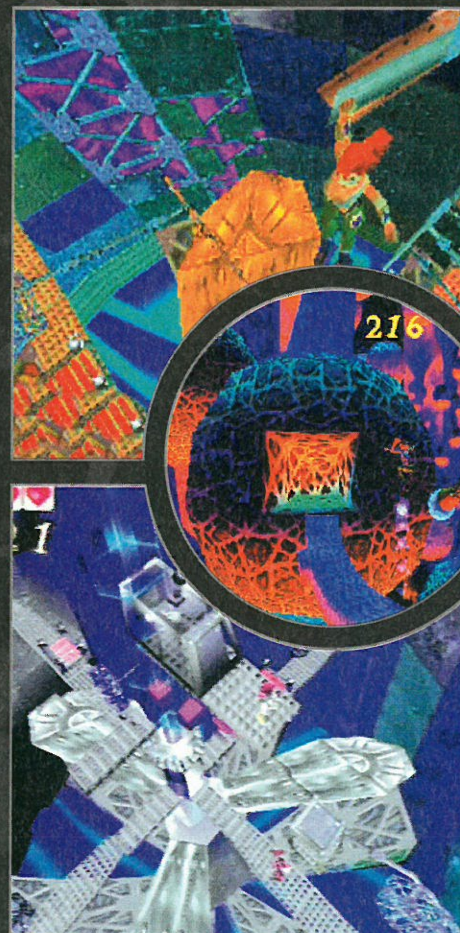
Pandemonium! est encore présent dans toutes les mémoires. Son monde tordu, coloré et psychédélique revient enfin, dans un nouveau volet de plate-forme. On ne sait pas encore quelle bourde les trois compères ont faite, mais en tout cas, ils doivent la rattraper ! Pandemonium! 2 ne risque pas d'être une révolution... autant le dire tout de suite, il reprend quasi-intégralement les grandes lignes du premier. Ne comptez pas sur une liberté de mouvement totale par exemple. En revanche, certaines choses ont changé. Les deux personnages principaux, Nikki l'apprentie magicienne, et Fargus le bouffon, ont pris quelques années sur le coin de la tronche. Ils ont acquis de nouvelles compétences : Nikki, toujours acrobatique, utilise sortilèges et prouesses athlétiques comme arme, tandis que Fargus peut effectuer de nouveaux mouvements. Notons aussi que Nikki est passée de l'apparence d'une jeune fille à celle d'une femme plus sexy ! Les deux personnages sont désormais bien différenciés. La dynamique des caméras a été renforcée, améliorant l'impression dramatique des angles de vue, et rendant le monde encore plus tordu. Plus de niveaux cachés, plus de bonus, avec un nouveau système très simple : au fur et à mesure que vous collectionnerez les bonus, vous acquerrez de nouvelles capacités. Plus vous avez de bonus et d'items, plus vous pouvez faire de choses ! Enfin, la bande-son s'est orientée vers des thèmes plus techno, façon jungle. Pandemonium! 2 est attendu par un joli petit paquet de monde, et nous les premiers !



Les angles de vue sont encore plus tordus que dans Pandemonium! .

Un jeu de plate-forme 3D dans le pur style du premier épisode


Nikki a amélioré ses talents de magicienne.

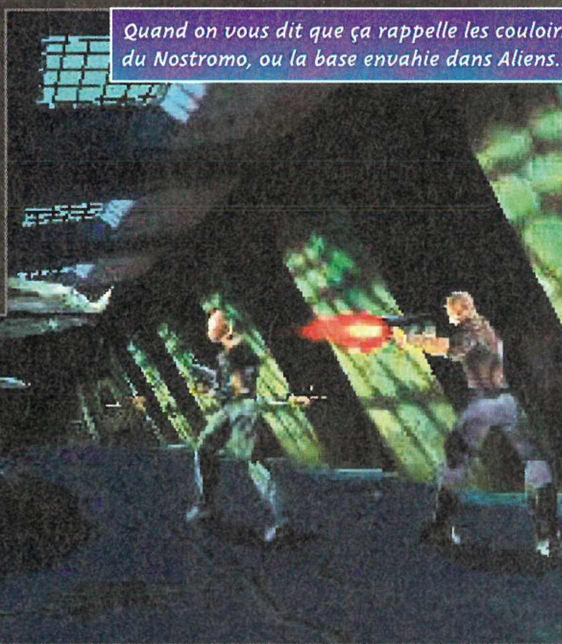




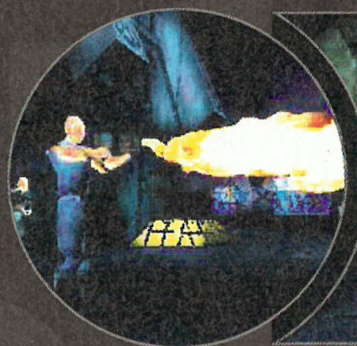
Apcalypse

Sans conteste l'un des titres les plus attendus de cet automne, Apocalypse est l'un des produits phares d'Activision. Aux côtés de Bruce Willis, le joueur incarne un marine auquel les Tontons Flingueurs ont tout à envier. Bref, ça cartonne, les nouvelles images ci-dessous le prouvent...





Quand on vous dit que ça rappelle les couloirs du Nostromo, ou la base envahie dans Aliens...



UR : ACTIVISION - GENRE : SHOOT THEM UP
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 1997

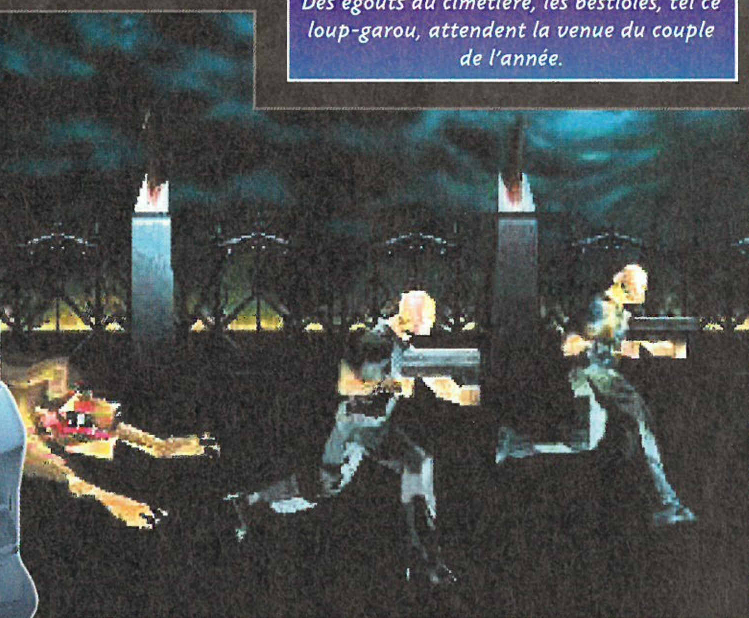


Pour présenter ce qui risque de s'imposer comme l'un des hits de la fin d'année, Activision, qui fait figure d'ancien dans le milieu des jeux vidéo (souvenez-vous de Pitfall sur Atari 2600), a fait appel à l'un des acteurs les plus en vogue d'Hollywood, Bruce Willis. Fatigué du Cinquième Elément, celui-ci se retrouve aujourd'hui à la recherche du "deuxième élément", un pote, un ami prêt à tout pour sauver sa peau et batailler comme un diable dans les rues d'une sombre mégalopole. Or quel est, ou plutôt qui est ce "deuxième élément"? Pour ceux qui n'auraient pas suivi, il s'agit évidemment du joueur lui-même. L'un des développeurs du jeu avouait récemment avoir créé "le premier buddy game". A juste titre, puisque l'accro de ce type de soft se retrouve effectivement catapulté dans un monde apocalyptique (comme son titre l'indique), au sein duquel il ne doit pas seulement défendre sa peau, mais aussi celle de son partenaire de choc, un professeur spécialisé en nanotechnologie incarné par Willis. L'un comme l'autre ont été mis au courant de la venue parmi les humains des quatre cavaliers de l'Apocalypse : Mort, Peste, Guerre et Bête. S'ils sont ici, c'est grâce à un dénommé Révérend, féru de magie noire. L'utilisateur et son "pal" sont chargés d'en venir à bout, dans un univers en 3D doté d'une caméra plus que dynamique. Les graphismes et l'ambiance rappellent les couloirs de la base envahie par les aliens dans le film de Cameron, et les deux personnages font face à quantité d'ennemis variés et dangereux, modélisés eux-aussi en 3D. Plus que prometteur.





Des égouts au cimetière, les bestioles, tel ce loup-garou, attendent la venue du couple de l'année.



GAME'S & ESPACE 3 games

PRÉSENTE

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

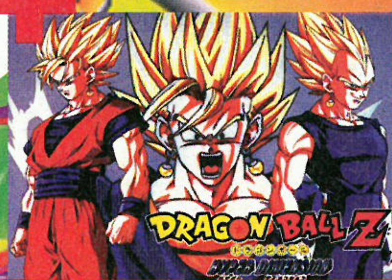






MANETTE GRATUITE

489F

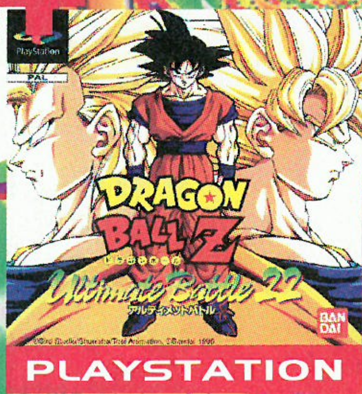


SUPER NINTENDO

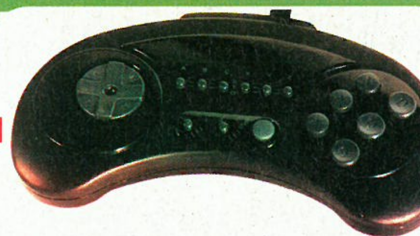


MANETTE GRATUITE

299F

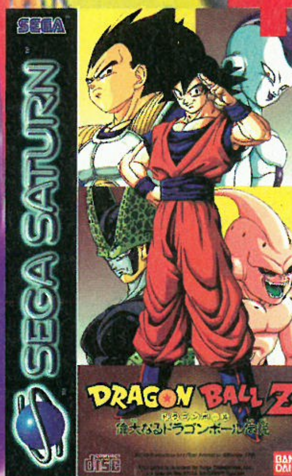


PLAYSTATION



MANETTE GRATUITE

399F



SATURN



POINTS DE VENTE GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33

MONTPELLIER
Centre Commercial
Auchan Plein Sud
Tél. : 04 67 20 12 66

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06

OINTS DE VENTE ESPACE 3 games



ente par correspondance : Tél. 03 20 90 72 22 ... Fax 03 20 90 72 23
space 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88

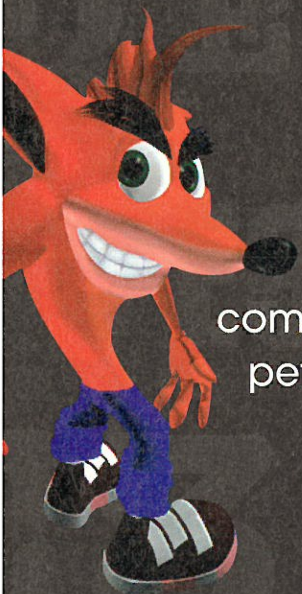
PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES



Crash Bandicoot 2 : Cortex Strikes Back



L'incroyable Bandicoot, celui-là même qui compte pas moins de 1 499 999 petits frères depuis son arrivée sur PlayStation (il s'est effectivement vendu 1,5 million d'unités du premier Crash Bandicoot), revient. Dans cette nouvelle aventure en 3D, il part à nouveau en guerre contre l'infâme docteur Cortex...,



Les nouvelles capacités de Crash lui permetten de s'accrocher aux grilles. Utile pour casser de caisses normalement inaccessibles.

DITEUR : SCEA - GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : DÉCEMBRE 1997



L'animal sauvage au regard pétillant d'inintelligence est de retour. Ses géniteurs, les membres de Naughty Dogs, l'ont de nouveau propulsé dans la bataille. Ceux qui ont eu le privilège d'assister à la défaite de Neo Cortex à la fin du premier épisode s'en souviennent encore. Ils se rappellent avoir vu Crash enlacer sa bien-aimée sous le regard noir du prof dégénéré fuyant aux commandes d'un ballon dirigeable... L'action du second épisode prend place immédiatement après. A peine remis de ses émotions, Cortex veut se venger. Friqué comme pas deux, il fait appel à d'anciennes connaissances de Crash, comme le kangourou dingo Ripper Roo et son assistant démoniaque N. Brio. Mais en plus, il dépense une fortune pour faire bosser deux ou trois p'tits nouveaux du nom de N. Gin ou encore Kimodo Mow. Pour sa part, Crash n'a pas le temps de souffler et il se retrouve traqué dans un monde deux fois plus grand que précédemment. Selon Mark Cerny, président d'Universal Interactive Studios (qui a produit le jeu), "Les innovations sont multiples. A certains endroits du jeu, à partir de la carte, Crash peut désormais opter pour quatre, cinq, voire six directions différentes, ce qui évite toute linéarité dans l'action. De même, il dispose de plus de mouvements qu'auparavant. Crash peut aujourd'hui glisser, voler ou encore faire du jet ski !" De quoi mettre l'eau à la bouche, non? Aussi, un bon conseil : entourez-vous le bout des doigts de pansements si vous voulez éviter de vous ronger les ongles pendant les quatre mois nous séparant de la sortie du jeu en France !



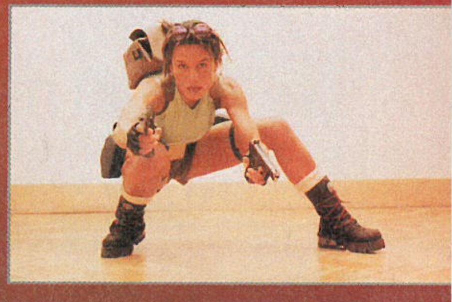
Crash n'a pas d'ailes mais peut néanmoins voler dans ce nouvel épisode.



*retour
ns les
s, de nuit
te fois,
aura un
e chien à
sortir
lemne.*

Argh. Argh. Argh. Et Gnn, aussi.

Lara Croft, ils l'ont trouvée ! C'est la vraie pis tout pis tout, avec la même poitrine e les mêmes flingues ! Elle s'est plutôt fait attendre sur le salon - sûrement quelque démêlés à régler avec deux ou trois gorilles -, mais une chose est sûre, il ne s'agit pas d'une simple hôtesse de salon Il vont la trimbaler partout, leur Lara ! Le culte Croft, acte premier vient de débuter. Quant au film, pas de nouveau détails... sera-ce elle l'actrice, si film il y a... ?





Le 5e élément





La charmante Leeloo, dans un fond égyptien, semble sur le qui vive ! A priori rien à craindre, vue la taille imposante de son gun !

EDITEUR : SONY C.E. - GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : DÉCEMBRE 97

Pénétrez dans les rêves de Besson





Parallèlement à son exploitation au cinéma, Le Cinquième Elément de Luc Besson, version jeu vidéo est en cours de développement chez les p'tits bordelais de Kalisto. Avec ses 70 collaborateurs passionnés, Kalisto semble être la boîte made in France qui monte et c'est avec une certaine impatience que l'on attend Nigthmare Creatures, ainsi que Le 5e élément. Dans ce dernier, vous pourrez diriger soit la charmante Leeloo soit Korben Dallas, et ce à travers 15 niveaux en 3D particulièrement soignés. Comme le jeu promet de nombreuses phases de combats contre les grotesques Mangalores, et une interactivité avec les décors très poussée, on peut espérer quelque chose de fort sympathique !

Masters of Teras Kasi

Georges Lucas n'avait plus de monnaie pour se payer une canette, ce qui l'a poussé à faire un jeu de combat avec Skywalker et ses amis.



Lors d'une parade un peu violente, des éclats de lumière apparaissent. C'est très joli.



EDITEUR : LUCAS ARTS - GENRE : BASTON
DISPONIBILITE : OCTOBRE 97



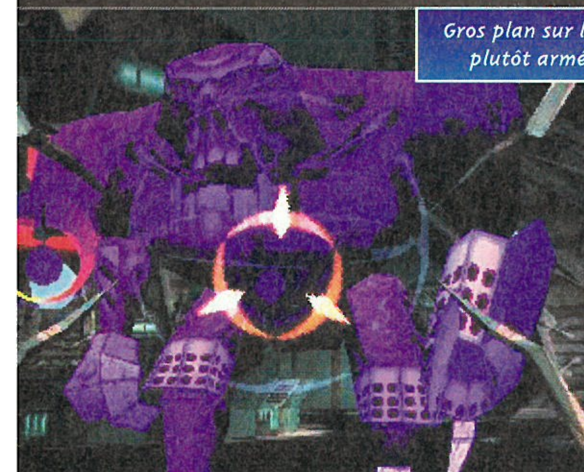
Le Teras Kasi, c'est le Tae-Kwon-Do des chevaliers Jedï, une sorte d'art martial sans kimono. Et le grand maître de ce Tera-Kasi, c'est Arden Lyn, qui a juré de détruire l'alliance grâce à son art mortel. Jeu de combat en 3D reprenant le système de TohShinDen, à savoir combat avec armes et pouvoirs type boule de feu, MTK propose pour l'instant peu de personnages, mais quelques célébrités. Chez les bons, nous aurons (pour l'instant) Luke, Chewbacca, et Leia en tenue de chasseuse de prime. Pour les ennemis, nous aurons Bob Fett, Thok (de la race des gardes-cochons de Jabba) et le boss final Darth Vader. Même s'il ne révolutionnera pas le genre, Masters of Teras Kasi devrait séduire par sa qualité graphique et l'ambiance Star Wars.



…s décors assez …llucinants pour la PlayStation.

Shadow Master

Un grand nom de l'illustration allié à un grand nom du jeu vidéo, cela nous donne un shoot vraiment très attendu.



Gros plan sur l'ennemi. Oup's, plutôt armé, le bougre...



Les ennemis sont vraiment très réussis.

…TEUR : PSYGNOSIS - GENRE : SHOOT'M UP
DISPONIBILITE : AUTOMNE 97



Chasse aux dinosaures, mais cette fois sans Turok !



Basé sur les dessins de l'artiste Rodney Matthews (un grand artiste très connu dans les milieux rôlistes), Shadow Masters est un shoot'em up d'une grande qualité graphique, qui n'est pas sans faire penser à un Doom-like. La mission du joueur consistera à protéger une planète de la dictature d'un dictateur qui dicte avec une parfaite diction ses dictons dans un monde perdu. Accessoirement, ce dictateur à la Raymond Devos draine l'énergie de votre planète, ce qui transforme plus ou moins les systèmes de vie de ladite planète, qui commence à dérailler. Les jolis coquelicots et les très niais agneaux deviennent des monstres mécaniques tueurs d'hommes. Votre ami Stanley l'agneau étant parmi les victimes, vous décidez alors qu'il va falloir changer tout ça. Chaque monde offrira des environnements et des monstres différents, proposant des araignées mécaniques, des dragons de métal ou encore des cyber-dinosaures. Le jeu se déroule sur 16 niveaux, étalés en 7 mondes. On notera que pour de la PlayStation, les effets de lumière sont très soignés, et que l'intelligence artificielle des ennemis a été très travaillée. Pour l'instant, la sortie est prévue pour le troisième trimestre 97.

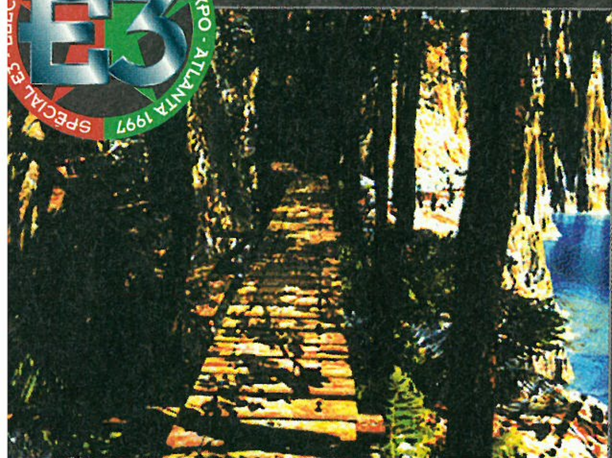


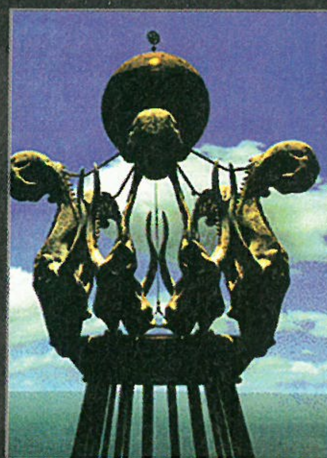
…roupeau de dinosaures traverse l'écran à une vitesse étonnante !

Certains de vos tirs illuminent tout l'écran.



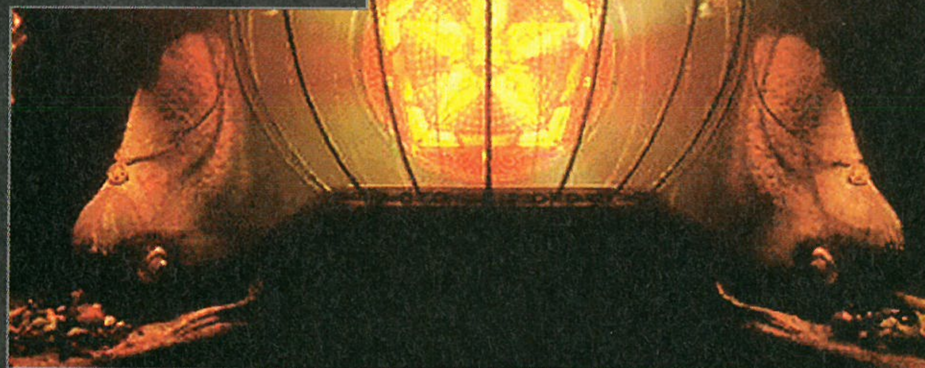






Riven Sequel to Myst

Pour ceux qui avaient su percer les brumes de Myst, jeu mythique s'il en est, Acclaim propose une suite aussi belle que démente. Quand se creuser les méninges est un art…



EDITEUR : ACCLAIM - GENRE ; MYST-LIKE
DISPONIBILITE : RENTRÉE 97



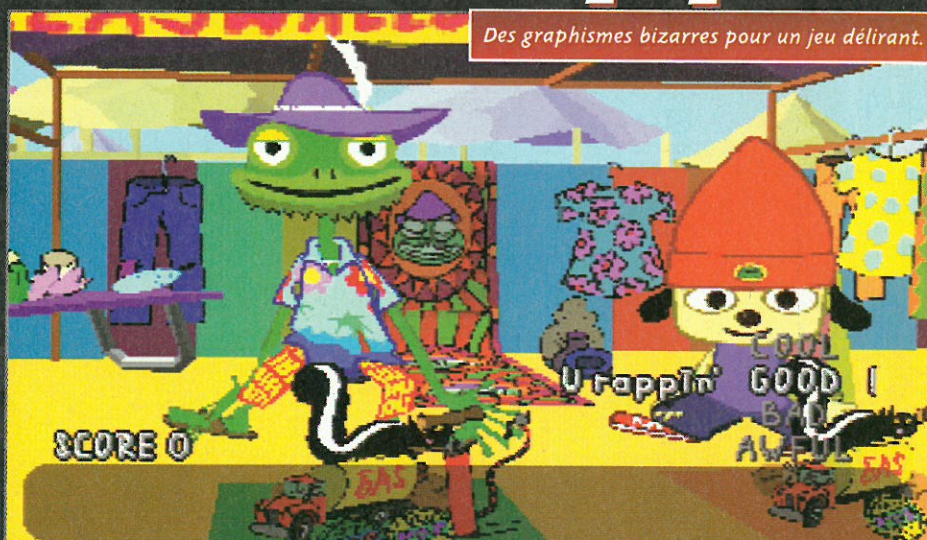


Lors de sa sortie, Myst avait littéralement subjugué les possesseurs de PC. Un univers incroyablement beau et des énigmes à résoudre en quantité faisant appel à une logique implacable, tels étaient les ingrédients d'un jeu devenu depuis mythique. Conclusion : une suite devait voir le jour tôt ou tard. Signée Acclaim, elle plonge à nouveau le joueur dans un monde féerique et dérangeant. Dans la peau d'un dénommé Join Artus, le joueur a pour mission de retrouver les traces de sa femme Catherine. Riven ou le nouveau méga-casse-tête sur PlayStation (on est en droit de s'attendre à une version Saturn)…



Parappa the Rapper

«Turn to the left, turn to the right ! Step on the gas, step on the brake ! yo brother !» Ça c'est de la simulation de rap.



Des graphismes bizarres pour un jeu délirant.

EDITEUR : SONY C.E. - GENRE : NTM-LIKE
DISPONIBILITE : OCTOBRE 97





Parappa est un petit chien qui veut devenir "cool". Dans ce but, il décide de se lancer dans l'apprentissage du rap et de son phrasé complexe. Il se frottera au maître du Dojo, qui l'initiera aux bases du rap, avant d'évoluer vers un rap plus complexe, sous la tutelle d'un moniteur d'auto-école. Plus tard, il se lancera dans le raggamuffin propulsé par les cours d'une vieille grenouille rasta. Pendant le jeu, vous devrez reproduire les combinaisons de touches qui apparaissent à l'écran, et ce avec rythme, afin de pouvoir progresser dans les leçons de rap. Parappa est un jeu qui se démarque de la tendance actuelle en nous offrant quelque chose d'originale et de totalement inconnu.



Last Bronx

Prenez la ville la plus paisible des Etats-Unis. Ajoutez-y huit poètes de l'arme blanche, la haute résolution et une animation tournant à soixante images seconde. Vous obtiendrez le futur hit en puissance de la Saturn en matière de baston.

EDITEUR : SEGA - GENRE : BASTON
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 97





Retenez bien ce nom : Last Bronx. C'est le jeu de baston qui risque de détrôner Fighters Megamix à la rentrée des vacances. Issue de l'arcade, cette conversion console sera quasiment fidèle à l'originale. Nous retrouverons les huit combattants du Bronx, passés maîtres dans l'art du combat à l'arme blanche: Tommy, un gars très sympa qui ne quitte jamais son bâton; Yusaku, l'homme trop cool qui adore porter sur lui deux longs bâtons reliés par une chaîne; la sculpturale Nagi dont les saï semblent être le prolongement naturel des mains; Joe la ruse et son fabuleux nunchaku; la très canon Lisa et ses deux bâtons de quatre kilos; le tatoué Zaimoku et son marteau très discret; Kurosawa et son classique sabre; et enfin Yoko, la femme racaille aux matraques accueillantes. Techniquement surprenant, les graphismes en haute résolution tapent à l'œil et rappellent furieusement ceux de la version arcade. Les animations bénéficient de la technique de la Motion Capture, ce qui rend les mouvements des combattants très naturels et fluides. De plus, pour couronner le tout, Last Bronx tourne en soixante images par seconde, le nec plus ultra en matière d'animation. La maniabilité est un bijou du genre, configuration des boutons à la VF oblige ! Seul léger défaut, les décors seront en fausse 3D comme dans VF2. Mais bon, la version que nous avons pu voir n'était qu'à 40% de son développement, ce qui laisse présager que Last Bronx tiendra toutes ses promesses lors de sa sortie en Europe en septembre..



Les décors sont en fausse 3D.

Des prises dignes du Yoga !

Les prises au corps à corps sont très variées (faire A+B). J'en connais certains qui ont dû s'amuser lors des séances de Motion Capture !







Les graphismes sont lumineux comme en arcade.

Un jeu de baston en haute résolution qui a la pêche !



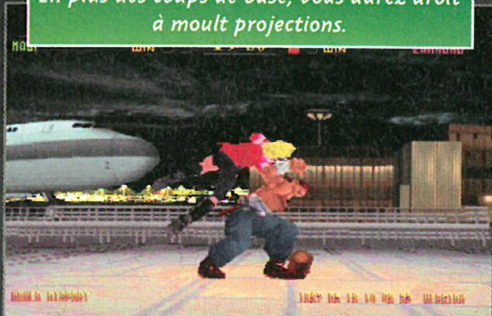






Un effet stroboscopique simule la vitesse de déplacement des armes.

En plus des coups de base, vous aurez droit à moult projections.





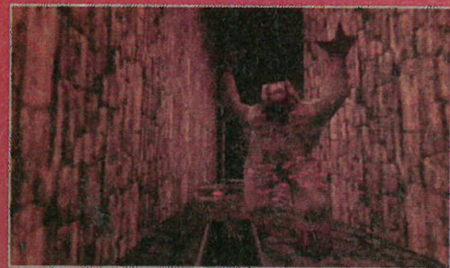


Les classiques balayettes n'ont pas été oubliées !

Quake et Duke Nukem 3D sur N64



Ça va fort pour Midway : non seulement ces petits gars-là présentaient au salon Duke Nukem 3D sur Nintendo 64 (très semblable à la version Saturn, avec un mode 4 joueurs), mais en plus ils ont récupéré la license de Quake pour l'adapter sur N64. Espérons qu'ils se la donneront, parce que vu la qualité de la version Saturn (comme quoi, hein...) présentée cette année, ils ont intérêt à assurer.







Sonic R



Sonic le hérisson hystérique se décide enfin à faire une entrée fracassante sur Saturn et à en représenter dignement les couleurs ! 3D, vitesse pure et convivialité, tels sont les arguments de ce rallye "supersonic" made in Sega !



EUR : SEGA - GENRE : SPRINT DE BEBETTES
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 1997



Développé par Sonic Team, la talentueuse équipe de développement japonaise qui avait initialement donné naissance à la boule d'épines bleue speedée, Sonic R tranche radicalement avec les précédentes productions "soniquienne". Bien sûr, Sonic continue toujours à courir plus vite que son ombre, mais cette fois-ci, il ne s'agit plus d'un jeu de plate-forme ! Ben ouais quoi, le "R" ne vous fait donc penser à rien de précis ? Au mot "rally" of course ! Bingo, Sonic R est donc un jeu de course mettant en scène toutes les bébêtes de la série. Pour remporter la victoire, vous devrez dans un premier temps ramasser un nombre déterminé d'émeraudes puis piquer un sprint de dératé en tirant la langue et en agitant les bras dans tous les sens jusqu'à la "finish line" !

SONIC R : LE MARIO KART DE LA SATURN ?

Vous pourrez incarner tous les personnages de la saga, soit au total 10 bestioles surexcitées parmi lesquelles on retrouve évidemment Sonic, Tail, Knuckles, Emmy et le ventripotent Docteur Robotnick. Les cinq autres personnages sont tenus secrets pour le moment. Sonic R comprend plusieurs modes de jeu : relais, time attack, multiplayer, ring attack, etc. Votre personnage dispose d'une panoplie de mouvements très complète ; ainsi, il peut courir, nager, marcher, voler et déclencher une super accélération. D'entrée de jeu, les courses se disputeront sur 4 tracés aux configurations délirantes : château hanté, île tropicale, highway, base secrète. Chaque circuit disposant de pièges, de bonus et de raccourcis. Comme Mario Kart 64, Sonic R pourra se jouer jusqu'à quatre simultanément en écran splitté. Ouf ! Enfin, Sonic R est entièrement réalisé en 3D temps réel, le joueur dispose d'une liberté totale de mouvement, les personnages sont vus de dos et la vitesse d'animation ne devrait en toute logique ni trahir les performances olympiques de la mascotte de Sega, ni les joueurs saturniens un peu à la diète ces derniers temps. Rendez-vous au mois de novembre pour un test complet.





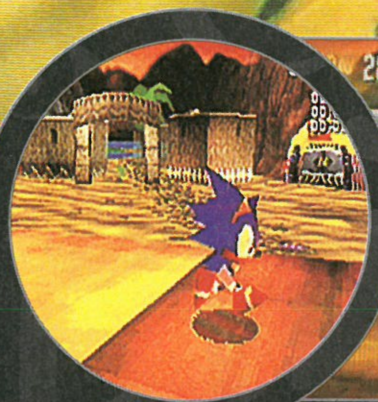


Une 3D polygonale rapide et de très bonne facture.

Certains personnages, comme Dr Robotnick, seront motorisés.







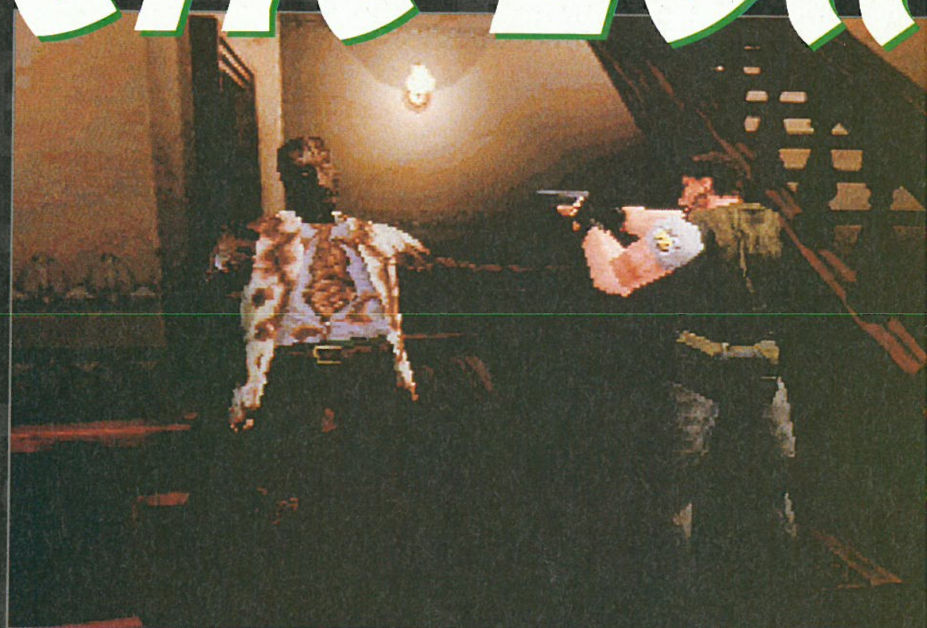


Un mode multijoueur à 4 simultanément !

Resident Evil







Les possesseurs de Saturn vont enfin pouvoir s'essayer eux aussi au jeu culte de l'an dernier et se faire ainsi quelques cheveux blancs.

ITEUR : CAPCOM - GENRE : AVENTURE-SHOOT
DISPONIBILITE : OCTOBRE 1997



Chris Redfield et Jill Valentine ont une fois encore traîné où il ne fallait pas. On leur avait pourtant bien dit qu'il se passait des trucs bizarres dans cette maison, mais non, il faut qu'ils fassent leur boulot de flic. Alors une fois encore, ils vont trouver une gigantesque baraque pleine de zombis et de mutants divers créés par le mystérieux propriétaire. L'avantage de ce jeu, c'est que sur Saturn, on aura quand même quelques améliorations par rapport à l'original de la PlayStation. Les monstres différents et plus beaux, ainsi que de nouvelles armes disponibles, et de petites v gules supplémentaires dans le scénario du je en exclu pour les joueurs Saturn. Je ne vois p pourquoi il faudrait se priver. Attention comme la plupart des jeux Sega de fin d'anne il ne sera probablement pas traduit, à Joypa on ne peut que le déplorer.



Lost World

Directement adapté de la suite de Jurassic Park, Lost World est le premier jeu de Dreamworks. Préparez-vous à incarner le majestueux T-Rex, l'habile Raptor, ou... le petit paléontologue !

EUR : ELECTRONIC ARTS - GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : OCTOBRE 97





Lost World va vous permettre de jouer le chasseur comme le chassé, dans une adaptation en 3D du film de Spielberg. Vous assumerez, en effet, le rôle de 5 personnages pendant 40 niveaux d'action pure, répartis sur 24 environnements différents. Bref, il y aura de quoi faire dans ce jeu d'action qui, pour une première production, s'en sort plutôt bien. Dreamworks, vous vous en souvenez, nous en avions déjà parlé. Derrière cette monumentale société, se trouvent des personnages tels que Steven Spielberg ou Bill Gates, le papa gâteau de Microsoft, alias le maître du monde. Bref,ça ne rigole pas et Dreamworks espère bien s'imposer dans les années à venir dans le monde du jeu vidéo. Avec The Lost World, licence à succès d'un film qui fait aujourd'hui un carton aux States, cette nouvelle société pourrait bien, pour son premier bébé 32 bits, en surprendre plus d'un. D'entrée, il sera possible d'incarner les plus beaux dinos du film. Devenir T-Rex, ça vous branche ?

VIENS LÀ, P'TIT HUMAIN, J'AI FAIM !

Bien sûr, le plus amusant sera certainement de courir après de pauvres morceaux de viande sur deux pattes, hurlant "au secours, maman, maman, c'est quoi ce parc d'attractions de fous". Mais Lost World ne sera pas un simple défouloir



pour homo sapiens frustré de son mètre quatre-vingts... Vous pourrez aussi incarner un raptor, un compy, ou même des scientifiques. Vingt espèces différentes alimenteront votre dossier "problèmes", et le tout semble être d'une réalisation réellement impressionnante. Un soin tout



La modélisation des dinosaures tout bonnement excellente

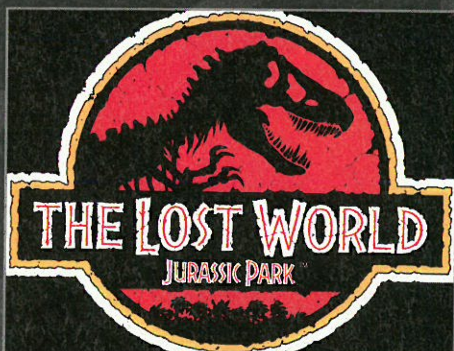


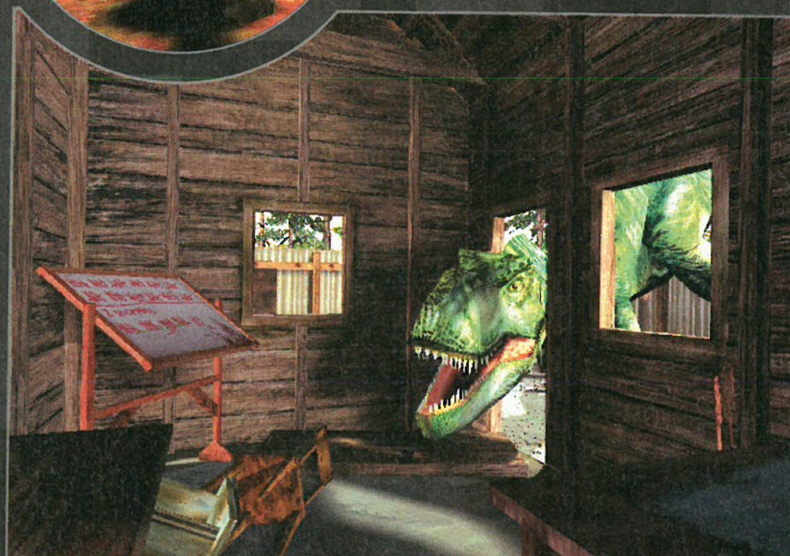


Manger ses petits camarades, ce n'e… mal : c'est comme ça, c'est la vi…



particulier a été apporté à la modélisation et à l'animation des gentils prédateurs écailleux, puisque certains disposent de 80 mouvements différents ! Pour conclure, Lost World étant né sous les auspices du grand cinéma américain, la musique est entièrement orchestrale, les angles de caméra dynamiques sont orientés pour le tragique, et les bruitages directement issus de ceux réalisés pour le film. Bien que la part de l'aventure se limite à sa plus simple expression au pays des dinos, il n'en demeure pas moins que The Lost World devrait être un jeu décapant. Le titre trouvait sa place du côté des stands Dreamworks - au milieu d'un jungle artificielle - , Electronic Arts et Sega. Rien que ça. Bientôt sous la dent !

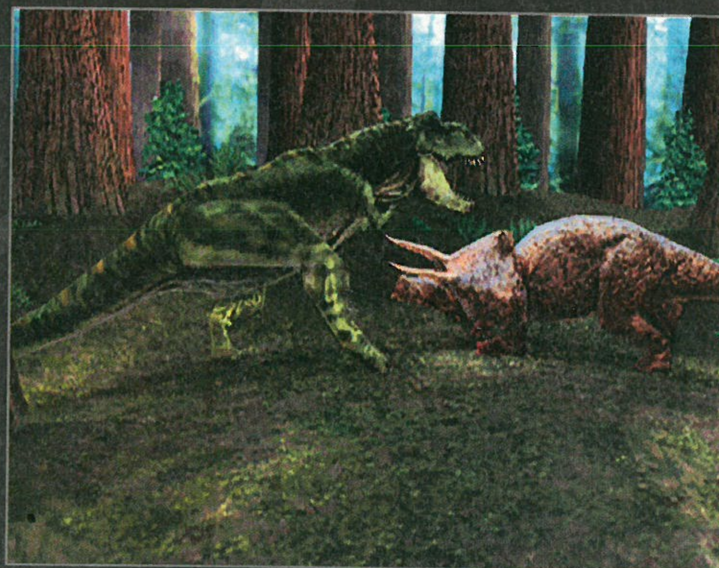




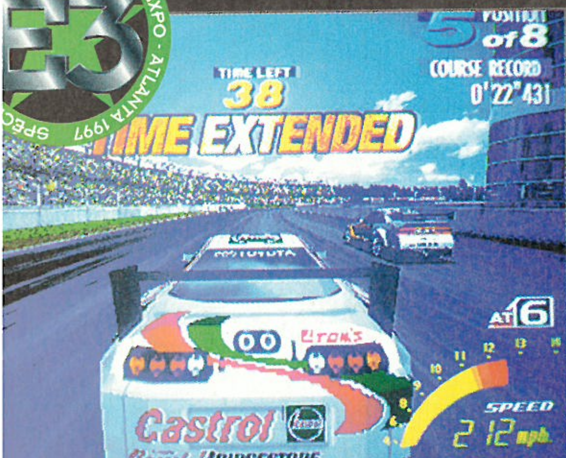
Incarner un T-Rex... le rêve de tout amateur de violence !



Vingt espèces différentes croiseront votre route... sur terre comme sous l'eau !







Sega Touring Car Championship

Au commencement était Virtua Racing, ensuite vint Daytona U.S.A et son très décevant clone Daytona C.C.E, et enfin arriva Sega Rally Championship. Mais c'était se mettre le doigt dans l'œil que de se dire que maître Sega allait en rester là…

TEUR : SEGA - GENRE : COURSE DE CAISSES
DISPONIBILITE : FIN D'ANNÉE 97



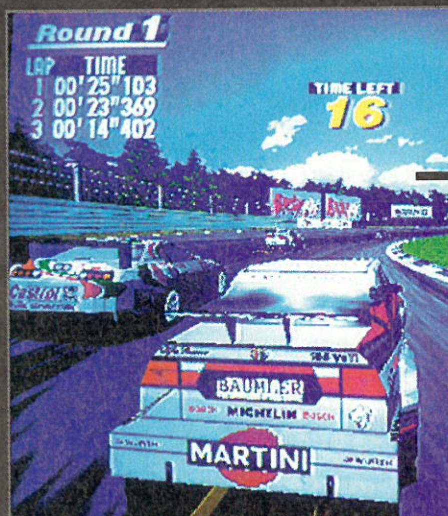
Ce sera au tour de Sega Touring Car Championship de connaître ses heures de gloire sur notre brave console. Reprenant fidèlement les étapes du jeu original, le soft vous proposera trois circuits allant de la piste classique aux paysages montagneux. Vous pourrez choisir entre quatre voitures (Alfa Romeo, Mercedes C-Class, Opel Calibra, Toyota Supra) et deux modes de transmission des vitesses (Manuel ou Automatique). La version Saturn comprendra quatre modes de jeu dont un qui vous offrira la possibilité de jouer à deux via un écran splitté. Techniquement du même calibre qu'un Sega Rally, STCC risque à son tour de faire un carton lors de sa sortie prévue en décembre aux Etats-Unis, même si le jeu en arcade n'avait pas enthousiasmé les foules en raison de son important niveau de difficulté. Attention, les photos présentées ici (fournies par Sega) sont issues de la version arcade, la version Saturn étant, on s'en doute, inférieure graphiquement. A suivre de très près…



La version Saturn présentée sur le Salon était très proche de cette image.



Un effet de vitesse qui fait froid dans le dos !





Sega espère renouveler le succès qu'a connu Sega Rally Championship.





Atlantis

La cité perdue a enfin été retrouvée par Cryo. Avec ce titre aux scènes cinématiques de qualité et au scénario mystérieux et envoûtant, c'est un grand jeu d'aventure qui s'annonce.

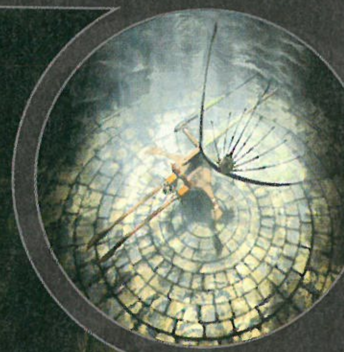
EDITEUR : CRYO - GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE : ETE 97





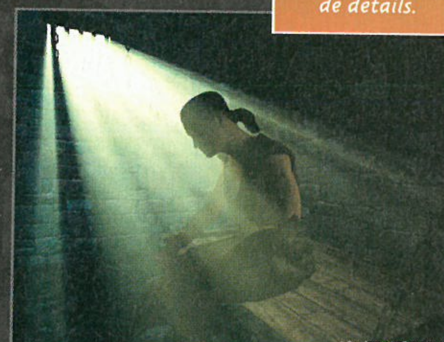
Un voyage dans le temps pour le monde d'Atlantis, dans le but de rencontrer une riche et très évoluée civilisation perdue. Vous êtes Seth, le jeune héros de ce jeu d'aventure qui vous emmènera à la cour de la reine Rhea, dont le règne à Atlantis est semble-t-il menacé par un complot. Au programme de ce nouveau jeu de Cryo, des graphismes extraordinaires et très variés. Pour le déplacement, vous utiliserez le tout nouveau système OMNI3D de Cryo, qui vous permet de vous déplacer en 3D et d'observer sur 360° tout l'univers qui vous entoure. Lorsqu'il faudra interroger quelqu'un dans le jeu, vous aurez droit à l'OMNI SYNC, un procédé qui permet aux personnages d'avoir les lèvres et les mouvements du visage en parfaite synchronisation avec les paroles qu'ils prononcent. Un jeu très attendu.





Des décors à couper le souffle.

Le jeu bénéficie de graphismes travaillés et plein de détails.



WorldWide Soccer'98

Le nouveau jeu de foot de la firme du hérisson bleu risque de faire des jaloux à la rentrée ! On dit bonjour à la Coupe du Monde !

EDITEUR : SEGA - GENRE : FOOTBALL
DISPONIBILITE : OCTOBRE 97



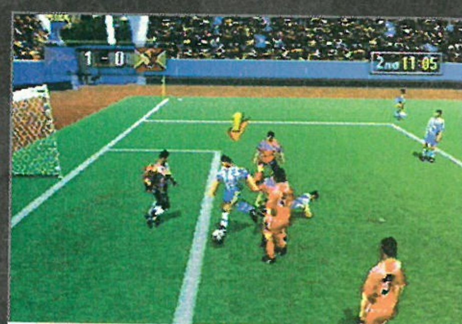
Après le succès du précédent WorldWide Soccer, Sega annonce pour octobre prochain son successeur désigné... la suite ! Entre autres nouveautés, nous trouverons la Coupe du Monde 98, les championnats par clubs de nombreuses nations de foot, ainsi qu'un championnat d'Europe très complet ! Techniquement, les mouvements des joueurs ont été sérieusement améliorés, puisqu'on nous promet beaucoup plus de coups possibles (passes, dribbles, etc.), ainsi qu'une panoplie de tactiques et de gestion des joueurs de grande facture. On vous en dit plus à la rentrée !



Les mouvements des joueurs ont été encore plus soignés.







Hmm... une action très dangereuse...





Banjo Kazooie

Avec Banjo Kazooie, Nintendo pourrait presque changer de mascotte ! Présenté comme le plus gros hit du moment sur la Nintendo 64, ce "mario-like" s'annonce juste grandiose.

DITEUR : NINTENDO - GENRE : MARIO-LIKE
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 97



Nous nous sommes tous extasiés lors de nos premières parties de Mario 64... et encore aujourd'hui, alors que la machine se fait toujours attendre en version officielle, certains d'entre vous n'ont peut-être même pas vu le jeu tourner. Nintendo prévoie déjà la relève, et Banjo Kazooie est le titre phare de cet E3 sur N64. Pour cet E3, Nintendo en aura fait son titre vedette. Des dizaines d'écrans de jeu présentaient ce titre qui, même s'il ressemble beaucoup à Mario 64 (seconde meilleure vente de softs après Mario Kart aux Etats-Unis), parvient néanmoins à s'en démarquer par de nombreux aspects. Ceci dit, la maniabilité reste en tout point identique à celle de Mario, si l'on excepte les nouvelles capacités du héros qui, grâce à l'oiseau qui l'accompagne, pourra même voler dans un niveau splendide au pays des fantômes.



MARIO-LIKE

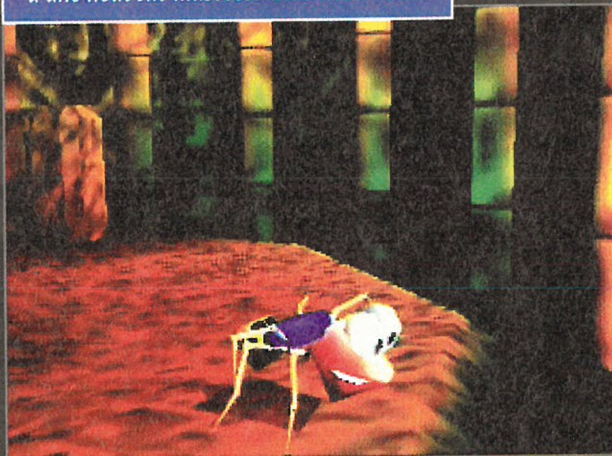




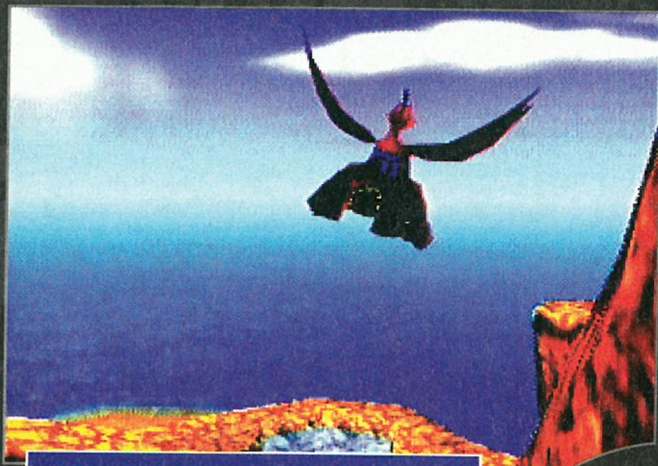
Après les Doom-like, les Mario-like ! Banjo Kazooie reprend en effet purement et simplement le principe de la plate-forme 3D si brillamment utilisé dans Mario 64. Banjo, l'ours un peu chien sur les bords, et Kazooie le perroquet, devront traverser 16 mondes pour retrouver la bien-aimée de Banjo, kidnappée par un géant : ils devront s'aider l'un l'autre, ce qui nous donne la bagatelle 24 mouvements différents ! Le challenge sera varié, puisqu'il faudra aussi bien traverser des labyrinthes, que faire la course contre des ennemis, trouver des items cachés ou aider d'autres personnages du jeu. Le design est résolument cartoon, mais la réalisation progresse clairement depuis Mario 64 : textures plus variées, plus riches, rappelant plus celles d'un Turok que les couleurs simples et sans effets de matière de Mario. La N64 évolue, pour son plus grand bien, et Banjo Kazooie promet d'être, sinon très original, au moins varié et esthétique !



L'aspect cartoon des ennemis comme des héros pourrait bien donner lieu à l'arrivée d'une nouvelle mascotte chez Nintendo...







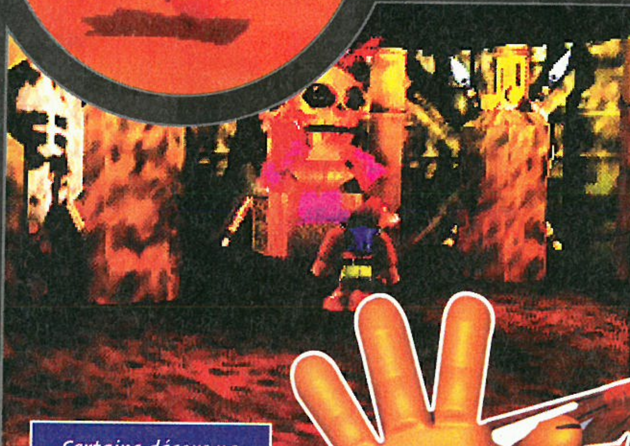
Kazooie trimbale Banjo dans les airs : ce type de coopération entre les deux personnages sera indispensable tout au long du jeu.



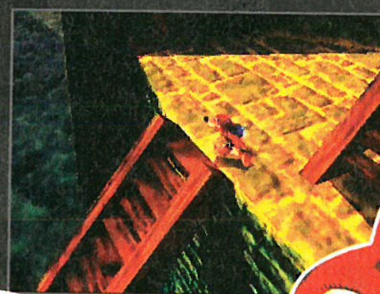
Le gameplay n'est pas nouveau, mais la richesse des textures s'est grandement améliorée depuis Mario 64 !

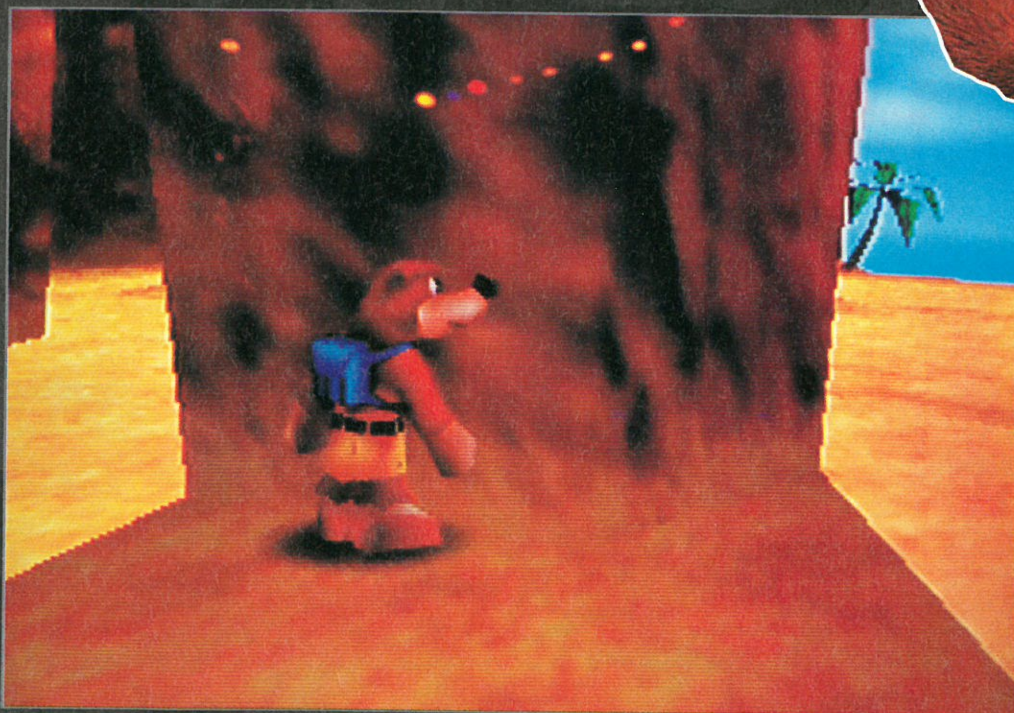


Vous dirigerez les deux persos cartoons en même temps



Certains décors ne sont pas sans rappeler le design de ceux de Crash Bandicoot sur PlayStation.







Conker's Quest

Après les singes de Donkey Kong, c'est au tour de Conker's Quest de mettre en scène des animaux dans un jeu d'action/plate-forme en 3D. Ce jeu risque de devenir une référence au même titre qu'un Mario, Rare étant de la partie...

ITEUR : RARE GENRE : PLATE - FORME 3 D
DISPONIBILITE : FIN D'ANNÉE 97

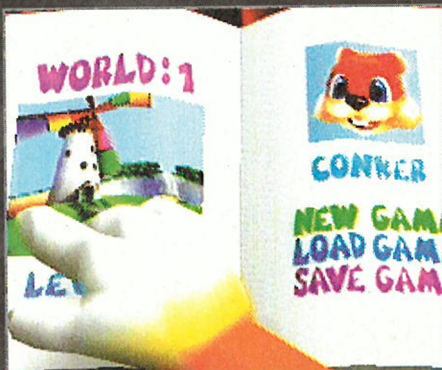


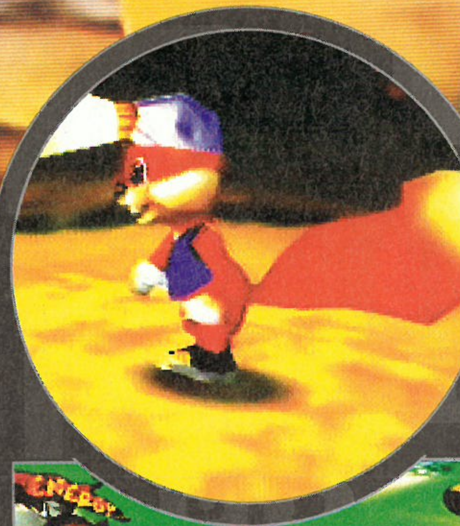
Conker's Quest sera le prochain titre phare développé par Rare pour la N64. Vous incarnerez au choix un écureuil ou une autre bestiole - que nous n'avons pu identifier - de la même famille, les deux animaux ayant leurs propres capacités. Votre tâche consistera à délivrer vos amis des griffes d'un gang d'animaux peu scrupuleux et à collecter des glands à travers une centaine de niveaux. Vous pourrez passer d'un personnage à l'autre durant le jeu comme dans Donkey Kong afin de vous adapter aux plates-formes ou aux ennemis qui vous feront face. De plus, le jeu est doté d'une intelligence artificielle gérée en temps réel. En effet, vos personnages prendront conscience de l'environnement et de chaque situation particulière et manifesteront des réactions (mimiques, mouvements...) adaptées à ces facteurs. Une première dans l'histoire des jeux vidéo !

UN MARIO-LIKE AU PAYS DES NOISETTES

Ajoutez à cela des graphismes renversant un rien bucolique et une animation fabuleuse, Conker's Quest risque juste de faire un carton à sa sortie. Pourtant, on peut être surpris de voir que Nintendo reste avec ce titre dans la lignée des Mario. C'est un nouveau concept que l'on invente : le Mario-like ! Sur trois nouveautés présentées lors de ce salon, deux titres utilisent le même moteur 3D que Mario et se jouent de façon identique. On remplace le plombier par un chien tout fou et un écureuil et c'est reparti. Quoi qu'il en soit, le jeu reste indéniablement une réussite technique. On sent bien que la Nintendo 64 est bien au-delà des autres consoles, technologiquement parlant.









Les textures du jeu sont tout bonnement fabuleuses !





Mister Nutz version textures et tout le tralala.

Mortal Kombat Mythologies

La saga des Mortal Kombat n'en finit plus et l'E3 nous invitait à découvrir le premier jeu d'aventure baston de la planète.

EDITEUR : MIDWAY GENRE : RPG BASTON
DISPONIBILITE EUROPE : OCTOBRE 1997









Sub-Zero prend du grade chez Midway, pour preuve: il possédera en octobre sa propre aventure, un mélange de RPG, de fatalités, de 2D et de 3D. Kelle klasse ! Notre gars masqué devra dérober un parchemin sacré dans le temple de Shaolin, rien Ke ça ! Bien sûr, des lasKars plutôt axés Karaté tenteront de lui damer le pion. Midway précise Ke le jeu sera à la fois en 2D et en 3D et K'il sera LE jeu de Kombat le plus réaliste de votre vie! Encore un jeu Ki fera fureur en Amérique et pas ailleurs!



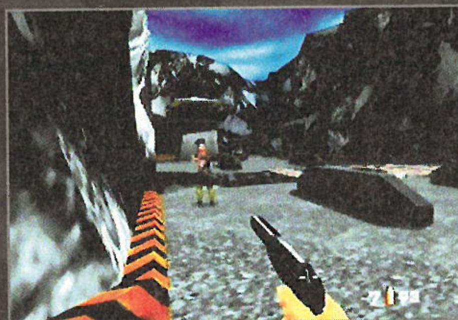
Goldeneye

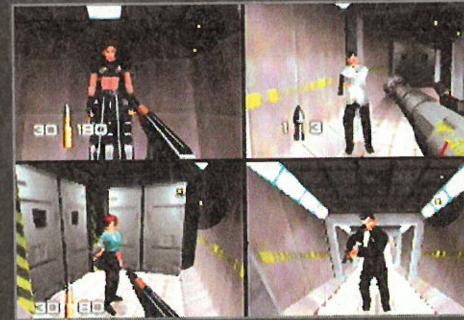




Alors que Mission Impossible est repoussé à 1998, James Bond débarque dans un jeu d'action qui n'est pas sans faire penser à un Doom-like, mais d'un genre radicalement nouveau.

EUR : RARE - GENRE : GENTLEMAN-DOOM-LIKE
PONIBILITE AUX ETATS - UNIS : 25 AOUT 1997





NINTENDO 64

(A lire à la Julien Lepers) Et top ! Mon patron est la reine d'Angleterre et j'occupe un poste d'agent secret tout terrain. Mon jeu sortira en été et présentera un environnement 3D particulièrement hostile. Ma mission sera de mettre en échec des Russes dont l'ambition est d'asservir le reste du monde via un satellite destructeur. Mon nom de code étant 007, je suis, je suis... James Bond dans Goldeneye !



Vous allez vous farcir des rouges, des vrais, des mafieux-bolchéviques en puissance, et le tout, dans des décors somptueux en 3D anti-alliasés, Gouraud-Shadés. Rien que pour vos yeux, un total de dix-huit missions, avec sept niveaux de difficultés. Bien sûr, préciosité oblige, James trucidera du rouge à l'aide de dix-huit armes différentes et usera de multiples gadgets (qu'il aura stockés (de sa collection de Pif) pour mettre à genoux les soviétiques. Le challenge risque d'être à la hauteur de la réputation de l'agent le plus smart de la galaxie. En effet, les ennemis seront dotés d'une intelligence artificielle et pourront se cacher ou encore répliquer à vos assauts, tels de vrais patriotes du peuple communiste. Il sera possible de jouer à Goldeneye à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs), grâce à la technique mystique de l'écran splitté. En tout cas, ce jeu est très attendu à la rédaction et il semble (après y avoir joué sur le salon) tenir ses promesses.





F1 Pole Position 64





Une version qui a subi de nombreuses modifications.

Une version japonaise manquée, mais une version européenne qui aurait subi de nettes améliorations. Affaire à suivre.

: UBI SOFT - GENRE : SIMULATION DE JEAN ALESI
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 97





Déjà disponible en version japonaise, FIPP 64 se distinguait par ses graphismes fantomatiques pour un jeu sensé tourner sur une console 64 bits. Ubi Soft, plein de bonnes volontés, décide de nous pondre une nouvelle version du jeu en y apportant de petites nouveautés, comme une dynamique plus réaliste (dérapages, freinages...), la possibilité de régler les bruits du moteur par rapport à celui de la foule, ou encore de réduire les phénomènes d'étincelles. Quant aux graphismes des circuits, l'éditeur nous promet une importante amélioration. Le clipping devrait lui aussi disparaître... Espérons que le pari d'Ubi sera tenu...

San Francisco Rush

Directement issu de l'arcade du même nom, San Francisco Rush s'annonce comme une simulation très speedée, alors mettez votre ceinture et accélére pied au plancher !

UR : MIDWAY - GENRE : COURSE DE CAISSES
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 97

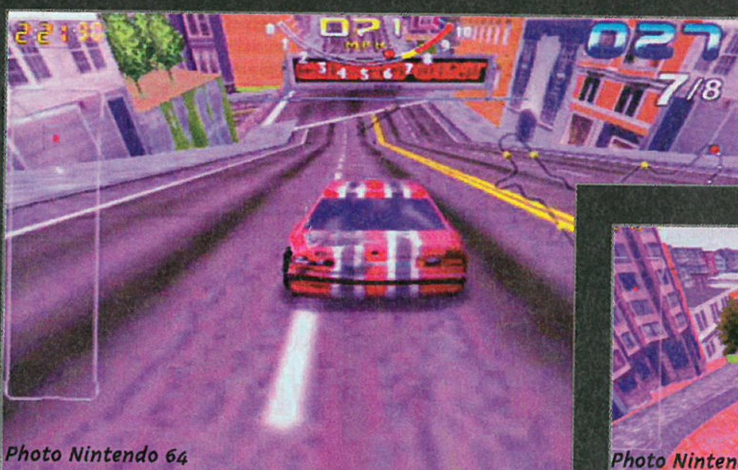


Photo Nintendo 64

A la moindre bosse vous vous retrouverez dans les airs.



Photo Nintendo 64



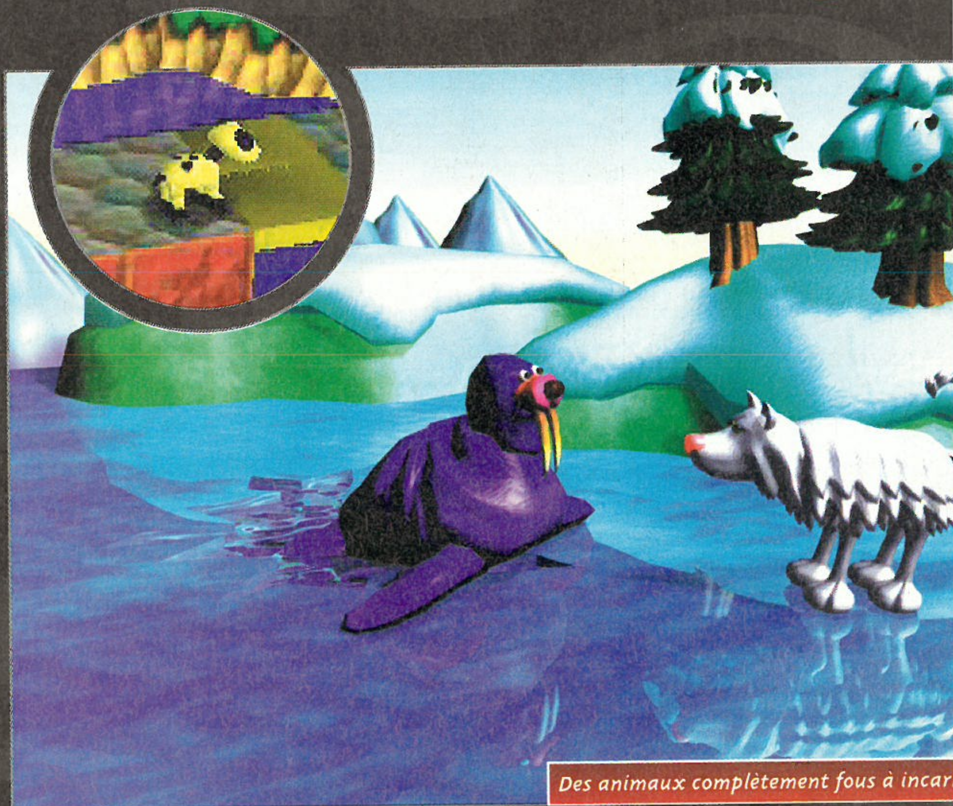


Tournant à l'origine sur la carte 3D d'Atari, ce soft mise à fond sur la vitesse, et veut retranscrire sur console les sensations pures d'arcade, tout un programme ! Il sera possible de sélectionner entre différents modèles de tutures qui diffèrent par leurs capacités, et de les faire tourner tout au long de trois circuits. Il vous sera alors possible d'effectuer des sauts, de traverser des ponts monumentaux... SFR disposera d'une 3D très performante, d'une gestion des chocs ultra réaliste et d'un choix d'options conséquent. A surveiller du coin de l'oeil.





Silicon Valley


Des animaux complètement fous à incar

Ça ressemble à un jeu de plates-formes 3D, mais ça n'en est pas un ! Loin des réalisations tape-à-l'œil, DMA propose ici un jeu complètement fou et foncièrement original.

UR : DMA / BMG INT. - GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : 1998



En l'an 3741, les choses vont mal. Une base spatiale qui avait disparu réapparaît brusquement. Aussitôt, on décide d'envoyer une équipe enquêter sur place. Après problème - car il y en a toujours - l'enquêteur en question se retrouve réduit à l'état de puce électronique. A vous alors de la guider, en lui permettant d'incarner des robots-animaux possédant chacun des capacités spéciales. A partir de là, il faudra progresser dans des niveaux 3D, très vastes. Un jeu de plates-formes dans l'esprit d'un Lost Viking, pas beau, mais vraiment original et amusant.

Mace : The Dark Age

Midway semble décidément bien attaché à la Nintendo 64 ! Pour preuve ce nouveau jeu de baston pour faire oublier le très mauvais Wargods.

EDITEUR : MIDWAY - GENRE : BASTON
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 97





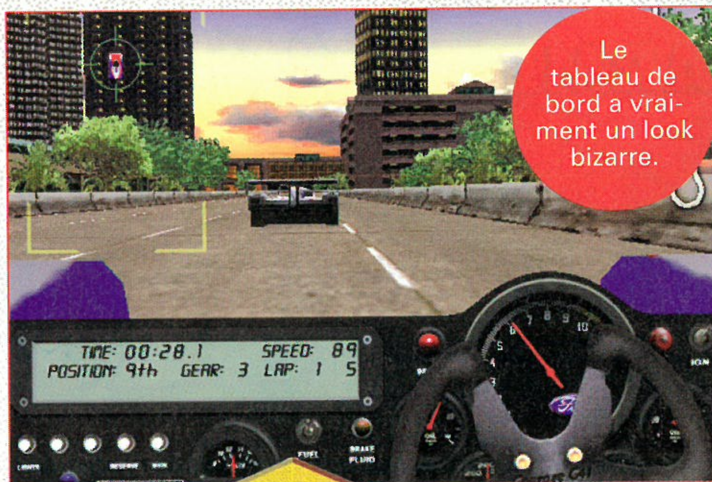
Tiré du jeu d'arcade (d'Atari) sévissant dans les salles de café, The Dark Age sera converti sur N64 et PlayStation par Midway (à qui l'on doit le très scandaleux War Gods). Graphiquement supérieur à War Gods, TDA est d'une finesse encore jamais atteinte sur N64. Espérons que l'intérêt du jeu soit à la hauteur de sa réalisation. En tout cas, vous pourrez piocher dans un panel de dix combattants et affronterez au final deux sympathiques boss. La possibilité d'exécuter des fatalités et autres combos vous sera proposée, Midway oblige. Vivement qu'on l'essaye !



Version N64.


Version N64.





Le tableau de bord a vraiment un look bizarre.



Les 16 Ko de RAM vidéo dédiés aux textures permettent d'obtenir un rendu d'une finesse et d'un réalisme saisissants (la N64 ne dispose que de 4 Ko).

World Championship Racing

EDITEUR : STUDIO 3DO
DISPO EUROPE : PAS PRÉVUE







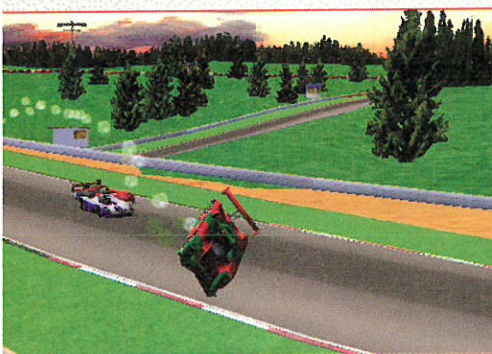
effets fumée sont nvaincants.

Le 17 mai de l'an de grâce 1997, 3DO présentait son véritable premier jeu pour la M2. Pas de surprise, 3DO suit la tendance actuelle du marché en choisissant comme titre phare une course automobile ! World Championship Racing sera-t-il à la hauteur des capacités impressionnantes de cette fabuleuse machine?

World Championship Racing (WCR), en gestation dans les laboratoires 3DO depuis 3 ans (changements de direction technologique oblige), est à ce jour le jeu le plus abouti de la M2 et, ô miracle, il ne s'agit pas d'un film interactif comme c'était initialement prévu, mais d'une vraie course automobile en 3D temps réel ! Avec ce titre, 3DO affiche avec assurance son ambition : révolutionner la course automobile, faire de WCR une référence ludique absolue et laver "l'affront 3DO".

Une réalisation de rêve

Véritable galerie technologique du potentiel de la M2, WCR semble exploiter les capacités merveilleusement anabolisées de la console ! Le jeu tourne en trente images par seconde, les graphismes sont en haute résolution (ça tourne en 640x480 !) et en couleurs 16 bits... Uhm, pour schématiser, il y aura plus de couleurs que d'habitude ! Tous les éclairages sont projetés en temps réel sur les textures des véhicules, ainsi que sur tous les éléments du décor. Les sources de lumière sont multiples, le clipping (comprenez l'affichage tardif des décors) est inexistant, même lors des longues lignes droites, car le circuit est intégralement chargé en mémoire. Quant aux effets de chrome



Le moteur 3D gère les accidents... L'affichage des décors ne souffre d'aucun clipping, même lors des têtes à queue !

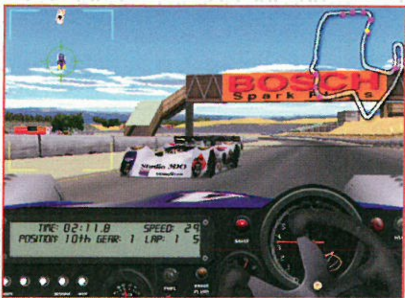


Vous laisserez votre signature sur le bitume en freinant trop brutalement ou en dérapant. Les traces restent sur la piste. Evidemment...



Attention, si vous encaissez trop de dommages, comme Alesi, vous finirez sur le bas côté et devrez abandonner votre bolide fumant...





orld Championship Racing (WCR), en gestation dans les laboratoires 3DO depuis 3 ans (changements de direction technologique oblige), est à ce jour le jeu le plus abouti de la M2 et, ô miracle, il ne s'agit pas d'un film interactif comme c'était initialement prévu, mais d'une vraie course automobile en 3D temps réel ! Avec ce titre, 3DO affiche avec assurance son ambition : révolutionner la course automobile, faire de WCR une référence ludique absolue et laver "l'affront 3DO".

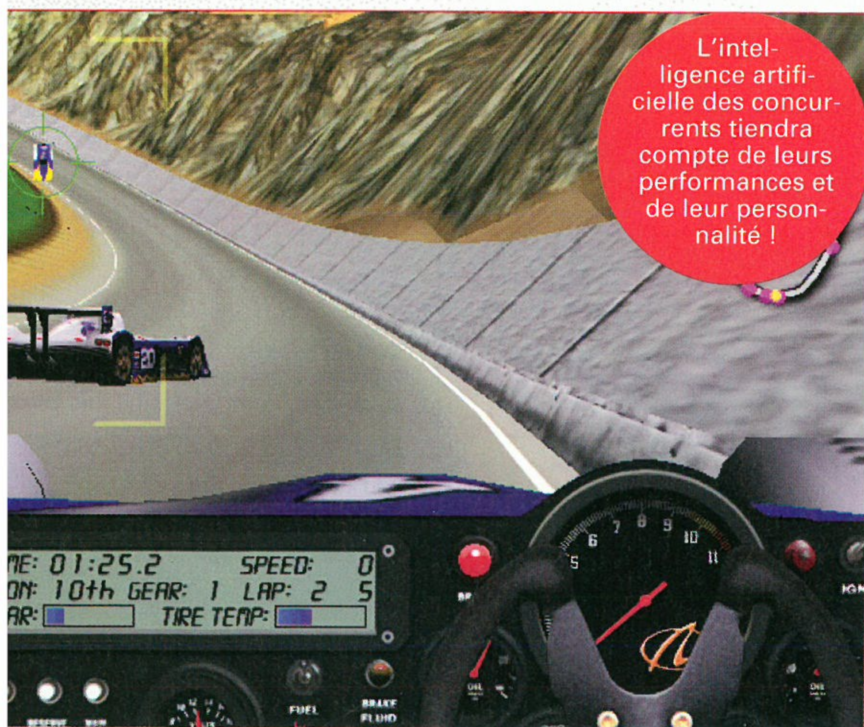
Une réalisation de rêve

Véritable galerie technologique du potentiel de la M2, WCR semble exploiter les capacités merveilleusement anabolisées de la console ! Le jeu tourne en trente images par seconde, les graphismes sont en haute résolution (ça tourne en 640x480 !) et en couleurs 16 bits... Uhm, pour schématiser, il y aura plus de couleurs que d'habitude ! Tous les éclairages sont projetés en temps réel sur les textures des véhicules, ainsi que sur tous les éléments du décor. Les sources de lumière sont multiples, le clipping (comprenez l'affichage tardif des décors) est inexistant, même lors des longues lignes droites, car le circuit est intégralement chargé en mémoire. Quant aux effets de chrome sur les pare-chocs et de brouillard, ils sont tout simplement hallucinants. Enfin, pour clore ce chapitre technique, sachez que WCR utilise les dernières techniques

Le jeu est prêt, il dépote... et n'attend plus que la M2 !



Le showroom vous permettra de prendre connaissance des caractéristiques et performances de votre bolide.

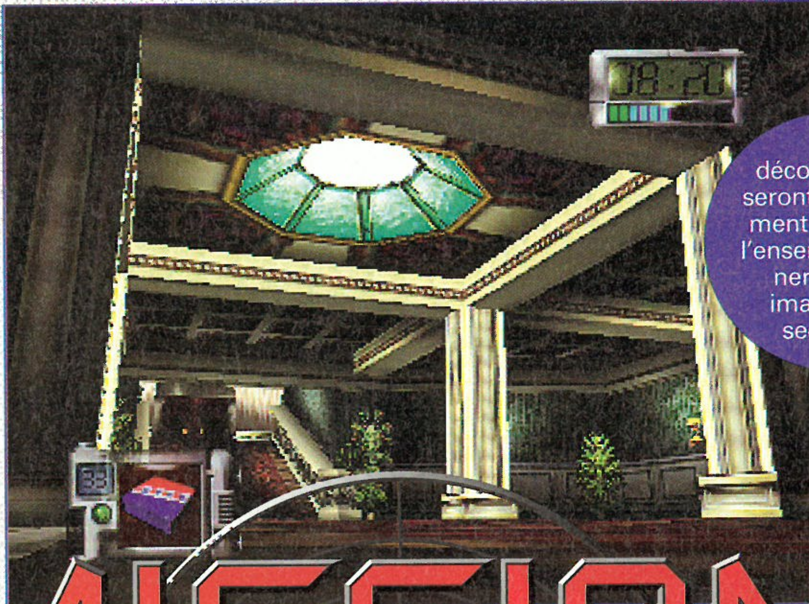


L'intelligence artificielle des concurrents tiendra compte de leurs performances et de leur personnalité !

M2, près de l'échec ?

Des bruits insistants à Tokyo courent sur la décision qu'aurait prise Matsushita d'abandonner son projet M2, après avoir dépensé des millions de dollars pour le rachat de la technologie 3DO, puis en développement de projets. Matsushita renoncerait devant la nécessité d'injecter à nouveau des sommes importantes pour assurer à la machine une série de titres de qualité. Finalement, la firme aurait décidé de travailler plutôt sur une espèce de Network Computer, qui devrait reprendre certains éléments du M2.





Les décors du jeu seront extrêmement variés, et l'ensemble tournera en 30 images par seconde.



MISSION IMPOSSIBLE



EDITEUR : OCEAN
DISPONIBILITE AUX ETATS-UNIS : DEBUT 98
DISPONIBILITE EUROPE : DEBUT 98



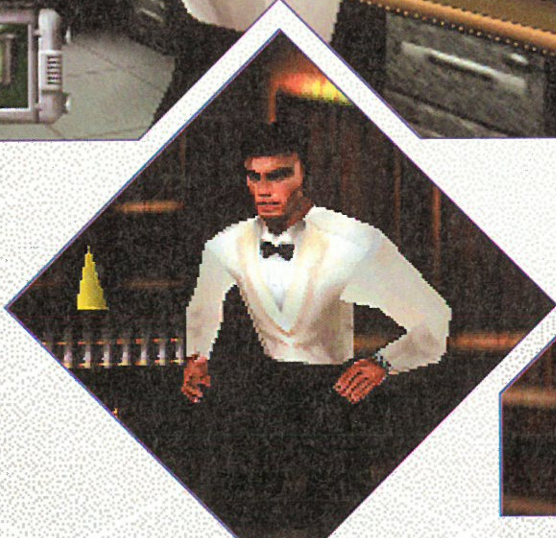


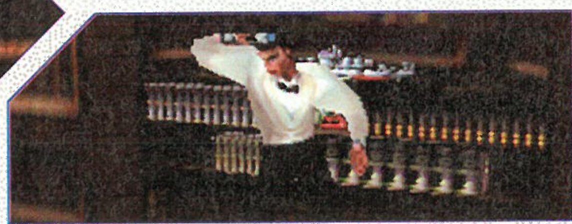
Mission Impossible sera le premier titre d'Ocean développé pour le Schmürtz 64 bits de Nintendo, et ça risque de faire très, très mal ! D'une réalisation impressionnante et très variée, Mission Impossible s'annonce déjà comme la meilleure licence de l'année.

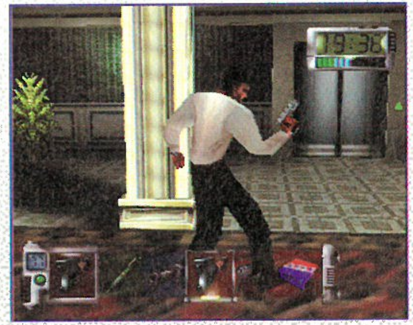
Jouable en vue "par-dessus l'épaule", entendez quasi-subjective, Mission Impossible passe du statut de Doom-like à celui d'un jeu au réalisme poussé à l'extrême ! Dans le rôle de Ethan, un agent de l'Impossible Mission Force, vous êtes envoyé en mission top-secrète... Malheureusement, quelque chose a clairement foiré, et vous vous retrouvez impliqué dans le meurtre d'agents alliés. Différentes missions vous permettront de laver votre nom, la plupart basées sur l'intrigue du film.

Un bon agent soigne ses affaires

Vous aurez à votre disposition des armes variées, allant du simple flingue de poing au chewing-gum explosif. Dans votre

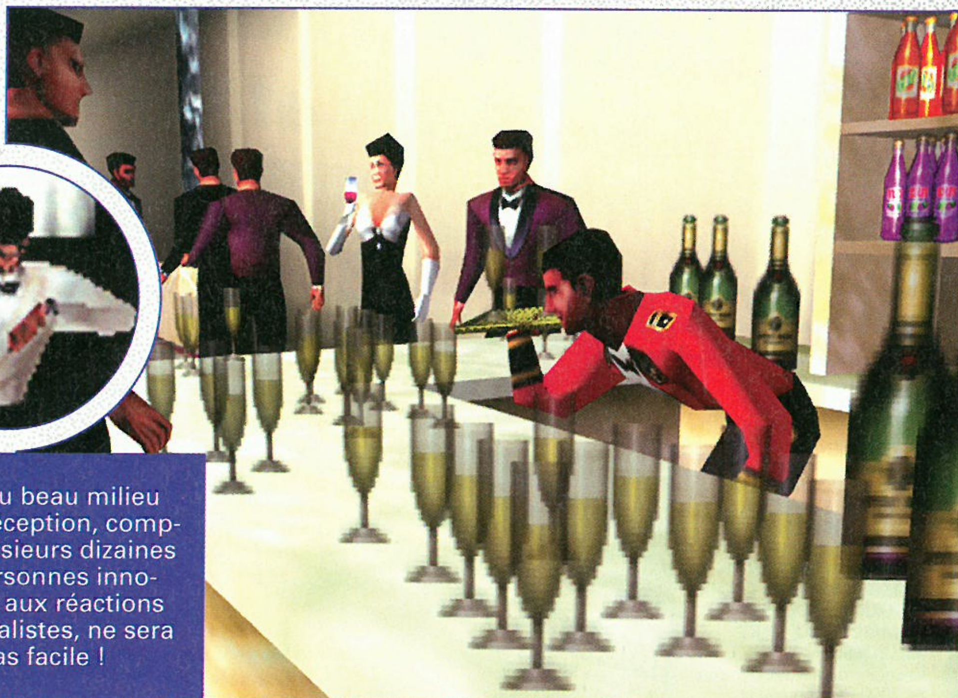







En embuscade dans un hall d'hôtel, il s'agira de ne pas se faire repérer.

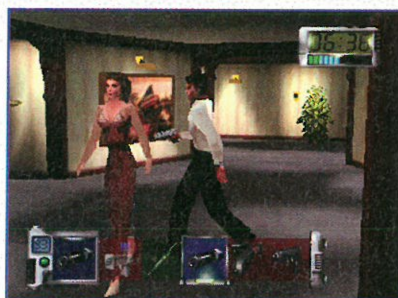



Agir au beau milieu d'une réception, comptant plusieurs dizaines de personnes innocentes aux réactions ultra-réalistes, ne sera pas facile !

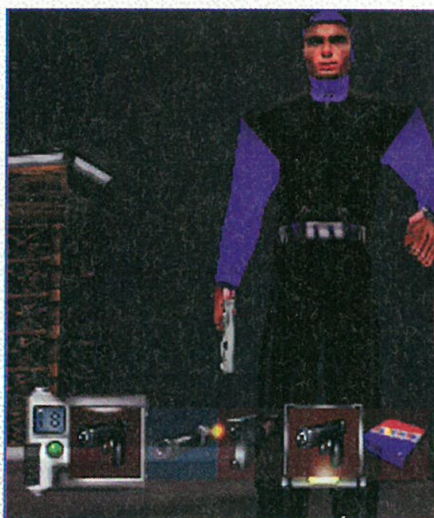
arsenal, vous trouverez également des silencieux, du matériel vidéo, des pistolets à fléchettes, et quantité d'autres choses fort utiles, qui semblent directement inspirées des gadgets de Q dans James Bond : des lunettes photographiques, des déguisements, une tenue de plongée... Notons par ailleurs que le déguisement, très utilisé dans la série et dans le film, sera un élément important de votre réussite (pour vous infiltrer dans les endroits surveillés), et que les divers objets peuvent être combinés pour obtenir des résultats différents.

Un côté aventure très présent

Différentes méthodes s'offriront pour parvenir au but, dépendantes de la façon dont sont traités les personnages du jeu. Ce genre de méthodes, variées et non linéaires, a nécessité la programmation d'intelligences artificielles incluant la personnalité des différents héros ; leurs réactions sont ainsi crédibles et variées. De plus, la plupart des missions qui vous seront confiées se dérouleront en public... la discrétion sera donc primordiale ! Enfin, étant donné votre entraînement spécial, vous serez à même de mettre à terre, en un seul coup, les personnages innocents du jeu... si l'envie vous en prenait ! Bref, Mission Impossible risque de déménager. De nouvelles missions en add-on pour le DD64 sont déjà envisagées par Ocean, bien que le jeu ne soit pas encore fini. Espérons qu'Ocean parviendra à inclure toutes ces idées (la place manque ici pour les exposer toutes) dans la version finale !



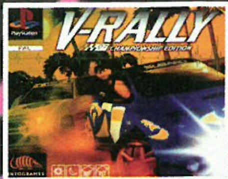



La tenue de plongée n'est qu'un des exemples des équipements auxquels vous aurez accès.

Mission Impossible est un des projets les plus ambitieux de ces dernières années !


Le mapping des visages semble d'emblée le plus réaliste jamais vu sur console.

Attention :
Votre mission, si vous l'acceptez, ne commencera qu'en 1998, en raison de problèmes de développement.



Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la simulation automobile. Graphisme en 3D en temps réel.

NEWS





Dans la peau d'un sorcier, vous affronterez en temps réel vos adversaires.





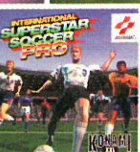
OFFRE N°1
Console PlayStation + 2 Pad + 1 memory card + 1 sac DJ
1290 Frs




Un jeu d'aventure et de combat à découvrir, plus de 100 mouvements d'art martiaux.

OFFRE N°2
Console PlayStation + 1 Pad
990 Frs
Offre prochainement disponible

NEWS

Toutes les équipes internationales sont au rendez-vous. De superbe animation, la 3D fait son apparition.




Un jeu passionant mêlant d'un jeu d'arcade, l'histoire d'un jeu de rôle et la stratégie d'une simulation de combat.



De superbes graphismes et de multiples séquences vidéo dans ce jeu d'action. Arcade en 3D.

OUVERTURE DU 1er DOCK GAMES CENTER

DOCK GAMES
Vidéo Neufs et Occasions

AU HAVRE : 11, RUE ROBERT DE VILLEHERVE (RUE PIETONNE)

PLUS DE 120m2 DE JEUX VIDEO

DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER TOUT L'ETE

DOCK GAMES CENTER est un nouveau concept de magasin DOCK GAMES
Implanté en centre ville n°1 ou centre commercial - Ouverture prochaine Lyon - Marseille

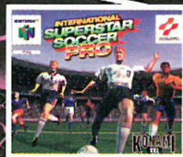


Fabuleux jeu de simulation de Jet Ski. 1 ou plusieurs joueurs.



Devenez un as du pilotage sur PilotWings 64.





Toutes les équipes internationales sont au rendez-vous. De superbe animation, la 3D fait son apparition.

NEWS







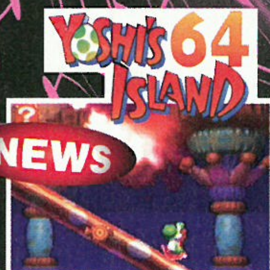


NEWS

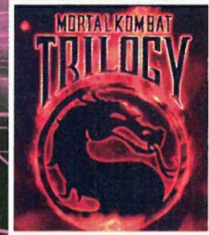


Mario et ses bolides tout en 3D. de 1 à 4 joueurs. avec ses 20 circuits.

OFFRE N°1
Console Nintendo64
1490 Frs
Version Europe norme CEE, compatible avec les jeux français



NEWS
Retrouver Yoshi dans des nouveaux décors. Graphisme somptueux.



Un des jeux de combat les plus populaire, que tout joueur doit posséder.

SI VOUS AVEZ EN PROJET, L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, NOUS AVONS PEUT-ÊTRE UNE SOLUTION POUR VOUS.

re concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe s des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, iliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

NTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement







FORMULA 1 97

Formula One, on vous en a déjà parlé en détails le mois dernier. Mais, à grand jeu, traitement spécial. Nous lui réservons donc ces deux pages de news, avec de nouvelles photos !

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ EUROPE : SEPTEMBRE 97

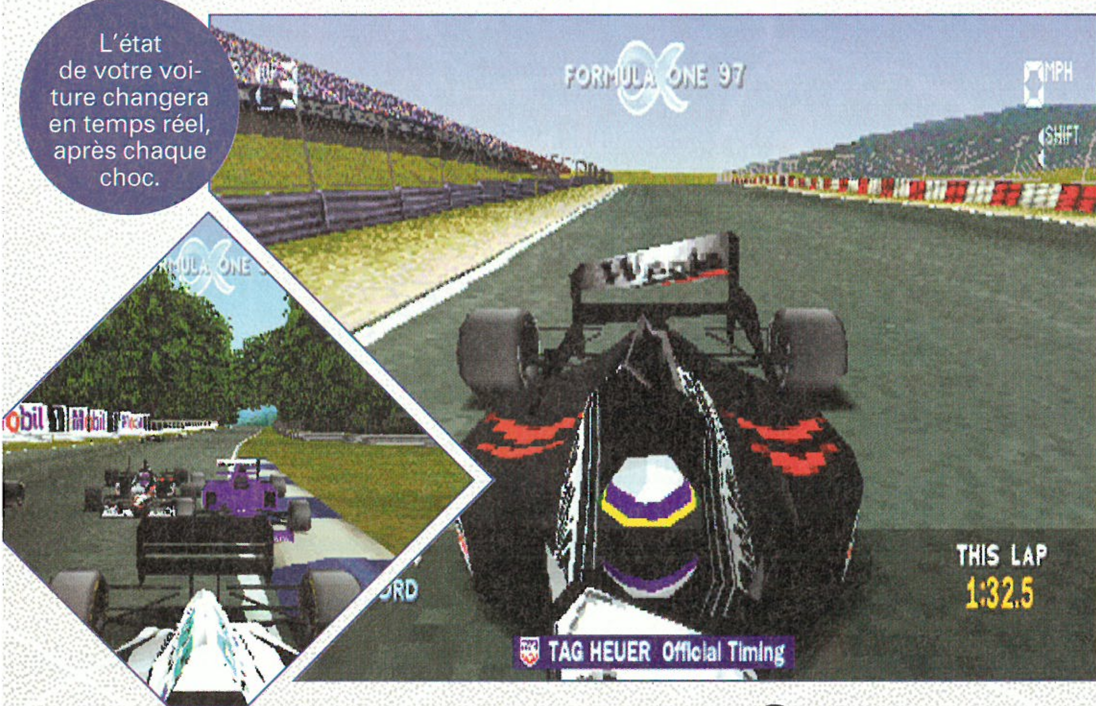




Vous verrez enfin ce que ça peut donner de rouler sur 2 roues !



L'état de votre voiture changera en temps réel, après chaque choc.



Vous avez déjà eu une jolie liste des améliorations de Formula One '97. Mais sachez qu'elle n'était pas tout à fait complète, et pour cause : nous n'avions pu en parler avec Bizarre Creation directement, le studio qui se cache derrière le développement du titre. C'est désormais chose faite, et sachez que Formula One '97 a réellement été refait de fond en comble. Les circuits, modélisés sur des stations Silicon Graphics, comprennent deux fois plus de polygones que dans le premier, comme les voitures. Les relevés topographiques officiels ont été utilisés au

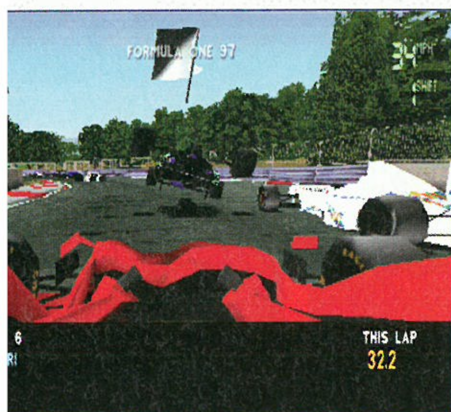


Les éclairages, eux aussi gérés en temps réel, renforcent la liste des innovations techniques de Formula One '97.





L'intelligence artificielle améliorée donnera lieu, paradoxalement, à des sorties de route des pilotes contrôlés par la machine !



maximum, et des personnes de l'équipe se sont rendues personnellement sur les circuits pour prendre toutes les données manquantes, et repérer le placement des caméras de TV !

Des modes encore plus différenciés

Suivant le mode dans lequel vous jouerez (Grand Prix ou Arcade), les textures de certains éléments des circuits ont été changées, pour accentuer la différence entre les deux modes. Effets de lumière, de poussière et de dérapage ont été revus, toujours dans l'optique d'un réalisme poussé à son maximum. Enfin, en vrac : les changements climatiques s'effectueront en temps réel, les loadings ont été ramenés à 8 secondes seulement, les détails vont jusqu'à un effet de brillance sur les disques de freinage, vous aurez accès aux télémétries complètes de la course, le mode training proposera une ligne de course changeant de couleur aux endroits clés de freinage et d'accélération, l'animation passe à 30 images par seconde pour une résolution de 512 sur 256... Attendez, je reprends mon souffle... chaque véhicule aura un son de moteur différent et réel, l'intelligence artificielle ira jusqu'à l'abandon de l'ordinateur et autres erreurs fatales de certains pilotes ! Et pour finir en beauté, sachez qu'il sera entièrement compatible avec le paddle analogique vibrant, pour des sensations définitivement nouvelles ! Une seule chose n'a pas pu être proposée faute de temps : le Pit Work avec des personnages motion-capturés... mais franchement, celui qui s'en plaint, drapeau noir !

Une nouvelle mouture tout simplement excellente !

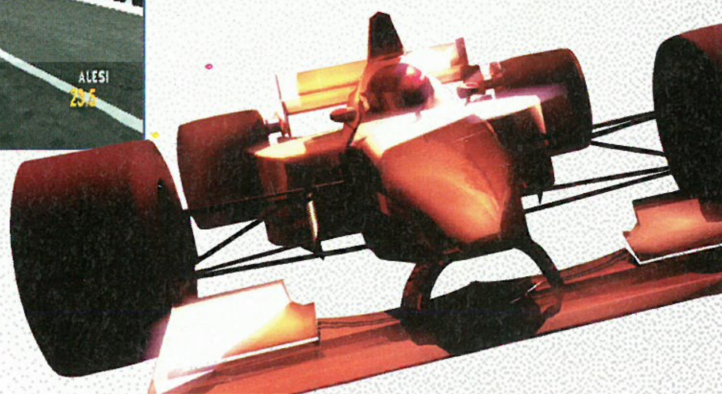


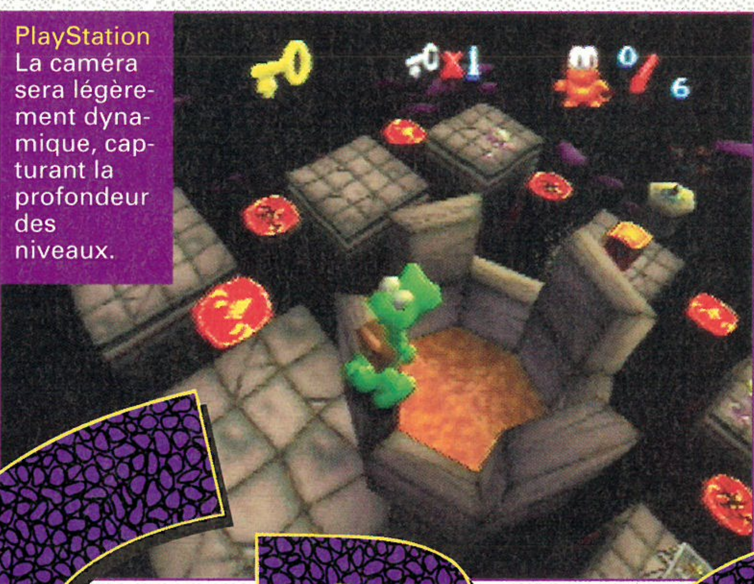
Les voix du Pit crew vous renseigneront régulièrement sur la situation de votre bolide : pression des pneus, carburant...





La météo changeante vous réservera des surprises. Les effets de brouillard comme de pluie sont magnifiques.





PlayStation
La caméra sera légèrement dynamique, capturant la profondeur des niveaux.



Saturn
Le Monde de Glace nécessitera toute votre adresse, l'inertie y étant particulièrement prononcée.

Croc

LEGEND OF THE GOBBOS™



PlayStation





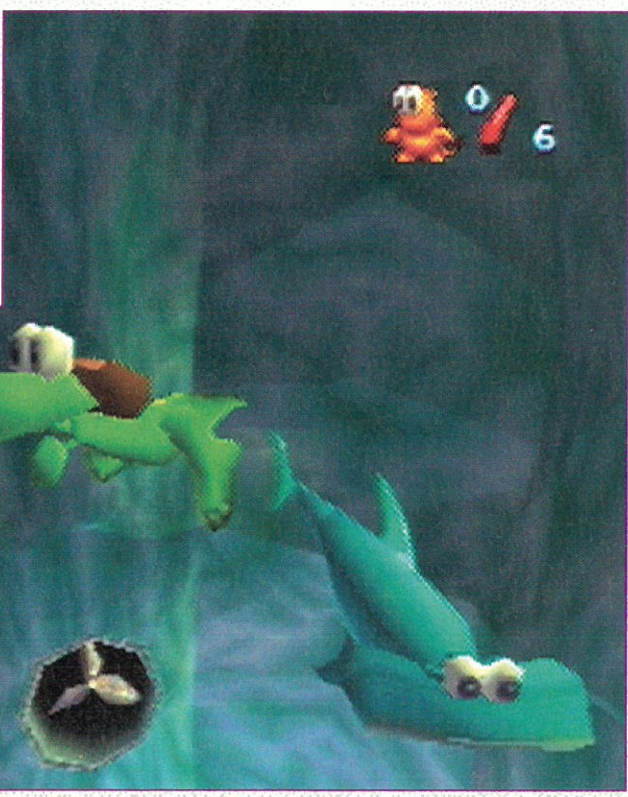
EDITEUR : FOX INTERACTIVE
DISPONIBILITE EUROPE : SEPTEMBRE 97



Argonaut, à l'origine du développement de Starfox sur Super Nintendo, revient à la charge après de longues années dans l'ombre. Le studio anglais compte beaucoup sur Croc, son dernier titre… et à raison !



PlayStation



PlayStation
Les niveaux sous-marins ont bénéficié d'un soin tout particulier, pour obtenir des effets de transparence probants.

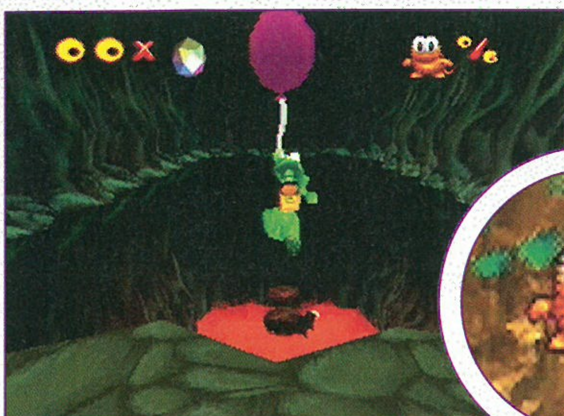
Dans le domaine du jeu de plateforme, la PlayStation et la Saturn se débrouillaient déjà pas mal… Mais nous étions encore loin du chef-d'œuvre qu'est Mario 64, et Croc a l'ambition d'offrir la même liberté de mouvement, la même fluidité que le hit de Nintendo.

Remplacez le plombier par un crocodile…

… et vous aurez déjà une excellente idée de ce qu'est Croc : Legend of the

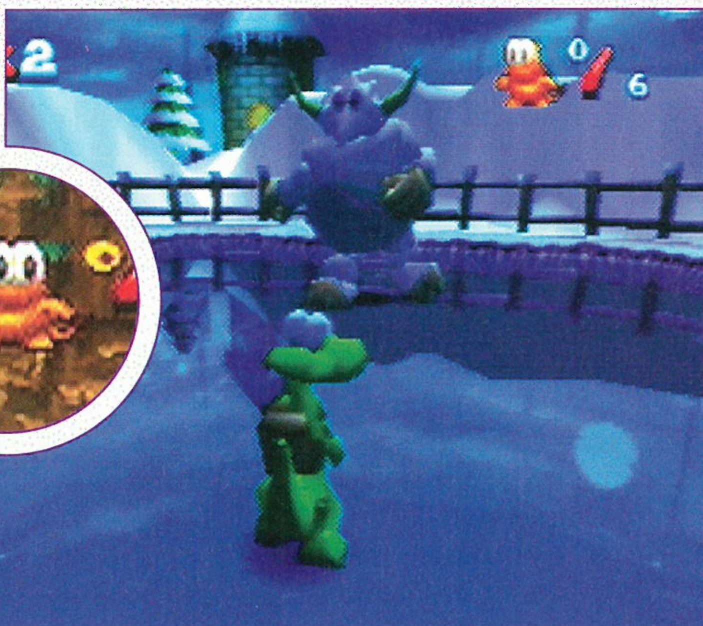


PlayStation





Saturn
Croc peut voler grâce à des ballons disséminés avec parcimonie dans le niveau.



PlayStation
Des nombreux boss vous attendront en fin de niveau, comme d'habitude.

Gobbos. L'histoire est des plus classiques : il y a de cela plusieurs années, un bébé crocodile est arrivé mystérieusement sur l'île des gobbos, et fut adopté par le Roi. Croc - le crocodile - et les gobbos vivaient en harmonie, jusqu'à ce que Baron Dante, le magicien noir, devienne jaloux de leur existence sereine. Il lança un sortilège qui retourna tous les animaux de l'île contre les gobbos, et captura le Roi. Croc étant le seul espoir de l'île, le Roi des gobbos s'en remit à lui et lui confia avant la catastrophe un oiseau magique, pour l'aider en cas de besoin. Dans le rôle de Croc, vous voilà donc parti en croisade contre l'infâme Dante, dans un monde entièrement modélisé en 3D. Réparti en 6 îles, le jeu est prévu pour inclure plus de soixante niveaux (dont certains cachés, bien entendu). Croc pourra à loisir grimper, sauter, nager, surfer, glisser, et attaquer ses ennemis avec sa queue ou en leur sautant dessus. Plusieurs types de bonus sont prévus, le principal restant les cristaux, qui font office de pièces à collecter ! Cinquante types d'ennemis, des boss, bref tous les ingrédients de base du jeu de plate-forme sont là !

Croc le bô

Aussi bien sur PlayStation que sur Saturn, le jeu est techniquement très impressionnant. La 3D est fluide, la liberté totale et la finesse des textures particulièrement poussée. En deux ans de développement, ce secret bien gardé qu'est Croc est arrivé à maturité : jouable au paddle analogique, sur les deux 32 bits, Croc : Legend of the Gobbos frappera sûrement un grand coup !

Rahan

Saturn



Le Mario 64 PlayStation et Saturn arrive !





Saturn



Saturn
Jeu anglais oblige, ces puddings permettront l'accès aux plates-formes les plus hautes.

Fighting Force



MACHINES : PLAYSTATION ET SATURN
EDITEUR : EIDOS / CORE DESIGN
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1997





Ça faisait un bail que l'on se posait la question : pourquoi aucun beat them up digne de ce nom n'a encore vu le jour sur consoles 32 bits ? Il y a bien eu Die Hard Arcade sur Saturn... Mais bon, on est loin de l'excellence. Avec Fighting Force, développé par Core Design, il semblerait que le genre retrouve ses lettres de noblesse...

Projetez-vous deux ans et demi dans le futur. Nous sommes le 31 décembre 1999. 99 % des témoins de Jehovah français se jettent dans la Seine, croyant que la Terre est sur le point de s'arrêter de tourner. Pour les mêmes raisons, 95 % des témoins de Jehovah anglais se jettent dans la Tamise alors que 90 % des témoins de Jehovah 'ricains se jettent dans le Missisipi, etc. Il est bientôt minuit et le Docteur Zeng profite de l'instant pour déclarer la guerre au monde. Sûr de lui, il établit un plan machiavélique pour réduire à néant la planète bleue (décidément !). Evidemment, les gens de la Force (may the force be with you, Machin !) ne sont pas d'accord. Leurs noms : Mace Daniels, Hawk Manson, Ben (Smasher) Jackson et Alana McKendrick.

Michelin fait mal

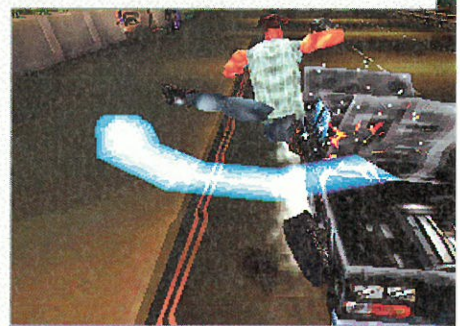
Au départ de l'aventure, nul ne dispose d'aucune arme. C'est sans doute la raison pour laquelle Mace, beau brun d'un mètre quatre-vingts, déclare : "Toi, si tu me cherches, je vais te droiter !"... Chacun se bat à mains nues en attendant de ramasser des objets divers, tels que des poubelles, des barres à mine ou des pneus de caisses pour les envoyer dans la tronche des agresseurs des ennemis à la solde de Doc Zeng, sans cesse plus nombreux, plus balèzes et plus malins dont l'unique objectif est de liquider les gentils. Bref, le scénario tient sur un confetti, mais on s'en fout comme de l'an quarante. L'important est que, seul comme accompagné d'un pote, les joueurs envoient quantité d'adversaires manger les pissenlits par la racine.

Ch'est beau, mais ch'a fait mal aux dents

Techniquement parlant, l'univers en 3D, forcément plus détaillé sur PlayStation que sur Saturn, brille par sa complexité. Les lieux à l'ambiance post-apocalyptique sont de toute beauté. Selon les développeurs, "l'intérêt de Fighting Force ne réside pas dans sa trame, c'est un fait. En revanche, la variété des mouvements de chacun, les effets visuels, les armes et la possibilité de tout détruire, y compris les éléments du décor en cours de partie... voilà ce qui risque de faire triper les amateurs." Effectivement, depuis Double Dragon, mythique jeu sur Nes, on avait rien vu d'aussi fun dans le genre. Fighting Force s'impose comme un pur jeu d'arcade dans lequel on entre après une bonne journée de boulot. "Pour compléter le tout, nous avons incorporé une option "Arena" qui transporte le joueur au centre d'une aire de combat en 3D dans la lignée de Tekken. Là, chacun incarne au choix l'un des héros ou l'un des six boss du jeu... à condition de les avoir auparavant vaincus !" Fighting Force ou l'arrivée... en force des beat them up sur consoles 32 bits.











elex

Un japonais, ça bosse dur

lors que la rsion US de al Fantasy 7 se fait tendre pour eptembre et la fin de 'année a en rope, Final ntasy 8 est jà en chantier. Mais, ça, on s'en outait. Des rumeurs cernant les nouveautés irculent : on parle de quences FMV plus nomeuses (problement 4 CD ou plus) ; d'un nombre s important e mini-jeux dans le jeu omme un tir chocobo et ne scène de arapente) ; t d'un nouveau système croisement de monstres ivers, à la manière de ui existant ns FF7 pour s chocobos. là, ce sont s bruits de couloir, et armi eux la date de sortie : le

Duke Nukem 3D



MACHINE : SATURN
EDITEUR : LOBOTOMY SOFTWARE
DISPONIBILITE EUROPE : ETE 97





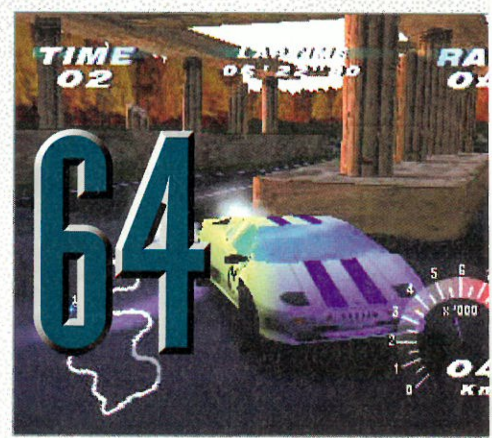
Yippie Kaï ! Le plus populaire des doom-like, Duke Nukem, devrait être disponible sur Saturn cet été. Autant vous le dire tout de suite, Duke déteste la politesse et les bonnes manières, aime les poitrines opulentes si l'on en croit certains niveaux, répand les viscères de ses ennemis en vociférant comme un âne des grossièretés qui feraient rougir de honte la prude Arielle Dombasle et refait la déco des niveaux avec sa sulfateuse ou le sang de ses adversaires. La grande classe quoi ! Duke Saturn comprendra 28 niveaux infestés d'aliens fidèles à ceux de la version PC, l'interactivité avec le décor est totale (vous pouvez tout détruire), vous disposerez pour faire le ménage d'une bonne dizaine d'armes dévastatrices, contrairement à son homologue sur PC, les éclairages seront projetés en temps réel et de nombreux effets spéciaux accompagneront vos tirs hystériques. Enfin, deux "Dukers" pourront se livrer querelle dans un niveau inédit via Internet (grâce à l'option Net-Link qui, vous le savez, n'est pas encore dispo en Europe) ou plus classiquement en écran splitté ! Comme pour l'adaptation de Quake, le moteur 3D est celui de Exhumed. Actuellement, le jeu n'en est qu'à 50 % de son développement. J'en connais qui doivent trépigner d'impatience. Ça bouge enfin sur Saturn !







Lamborghini 64



Les jeux N64 ne courent pas les rayonnages, et encore moins en version officielle. Quant aux jeux de 'ouatures, on en arrive à parler d'infinitésimal. Titus débarque avec un Lamborghini 64 qui pourrait bien faire grand bruit !





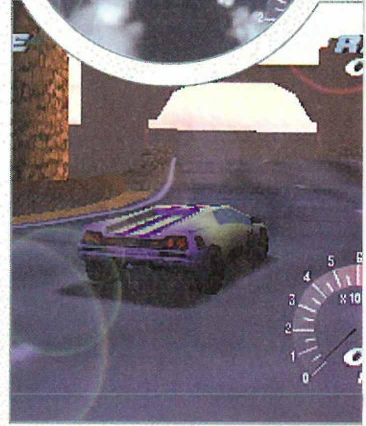
Effectivement, des jeux de voitures sur N64, on n'en a pas des caisses (humour !), et c'est pas avec Cruis'n machin-chose, dont j'ai préféré ne pas retenir le nom, ou avec Human GP, qu'on risque d'avoir des sensations de conduite. Et de toutes façons, une formule 1, c'est peut-être très cher, mais c'est pas la top-classe. Titus (et non pas Infogrames comme le disait notre bloc d'infos dans Pad 65, encore un coup des Roswell) propose une alternative plutôt attrayante : prendre le volant d'une Lamborghini, d'une Porsche, d'une Ferrari ou encore d'une Bugatti. Ça, c'est la top-classe, d'autant que si les premières photos du jeu montrent qu'il n'est pas encore fini au niveau décors, les effets de brume et les éclairages semblent réellement prometteurs. Prévu pour deux joueurs, Lamborghini 64 inclura des modes Arcade, Tournoi, Championnat, Contre la montre, plus un mode secret, 4 circuits, des boîtes manuelles (avec ou sans embrayage) ou automatiques, et de vrais pit work. Reste à nos reporters à l'E3 à s'essayer à la chose. Pour vous et nous, ça sera pour octobre.











MACHINE : N64
EDITEUR : TITUS
DISPONIBILITE EUROPE : OCTOBRE 97

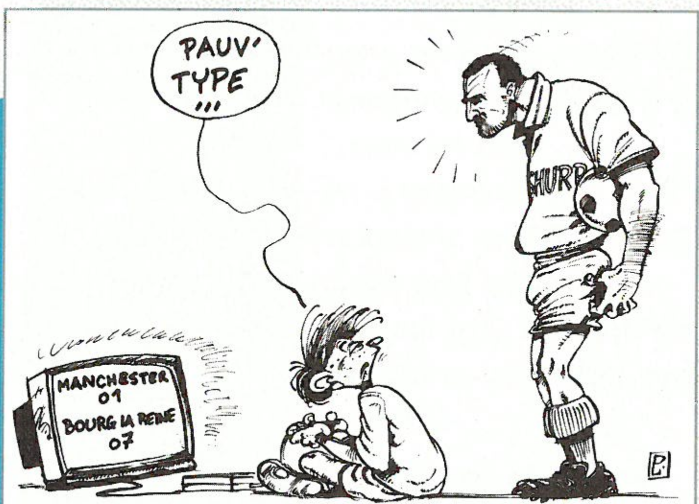
telex

Papa Doom fait des siennes

John Romero, anciennement "designer" ID Software Doom, Quake etc.), fondait il y a quelques mois Ion Storm, un nouveau studio de développement. Le gars, très imaginatif, devrait proposer d'ici peu différents titres dont le premier, nommé Diakatana, devrait être un jeu d'action et d'aventure utilisant le moteur de Quake II. elle imagination et el talent ! On attend avec impatience Diakatana 2, Final Diakatana, iakatana 64 et Ultimate Diakatana.

Sony marque un but

Sony a signé, le 22 mai à Londres, un engagement de plus de 100 millions de francs pour sponsoriser la ligue des champions de l'UEFA pendant 3 ans. Pour tous les fans de foot, ça veut dire par exemple que l'on pourra lire un truc du genre "Jouez à la PlayStation, bande de footeux", sur les bordures des terrains pendant la Coupe. C'est un exemple, hein, ça pourrait être aussi bien "Au lieu de vous crever à courir derrière ce ballon, jouez à ISS Pro sur PlayStation". Ou plus simplement "PlayStation > Football".

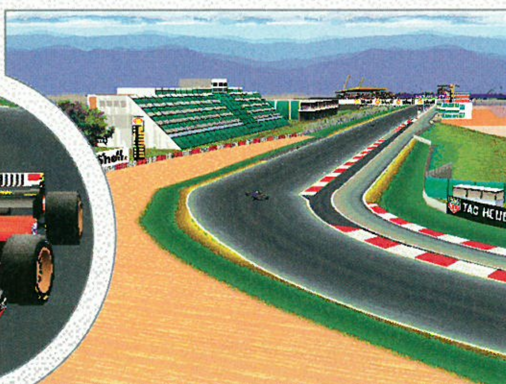


Power F1 world champions league

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : EIDOS
DISPONIBILITE EUROPE :SEPTEMBRE 97



Vrooom ! La talentueuse équipe Lankhor est de retour et surfe sur la déferlante motorisée qui s'abat régulièrement chaque mois sur la PlayStation. Programmé avec la caution de la célèbre écurie Mc Laren pour toutes les données techniques et mécaniques, Power F1 semble beaucoup promettre et se positionne comme un concurrent potentiel de Formula One 97. Ce jeu à mi chemin entre l'arcade et la simulation comprendra 17 circuits officiels reproduits avec une précision suisse, des angles de vue hyper variés, toutes les voitures du championnat. Enfin l'intelligence artificielle prendra en compte le style et la personnalité de vos pilotes préférés....Tss, tss, on ne dit pas de mal de Jean Alési siou plaît ! Cette version sera- t-elle à la hauteur de celle qui tourne actuellement sur PC ? On vous en reparle très prochainement.





Ray tracer



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TAITO / SONY C.E.
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 97







Chase HQ, do you remember ? Pour ceux qui se souviennent, sachez que Ray Tracer reprend le même principe de jeu, à savoir, pour les autres qui viennent de naître, celui du cassage de bagnoles en tous genres. Vous êtes au volant de votre caisse et vous êtes lâché sur différents circuits. A bord d'un engin diabolique, vous sillonnez les routes à la recherche d'éventuelles proies, parmi lesquelles les plus nobles représentants des forces de l'ordre. Pour vous en défaire, un seul moyen, foncer dessus. Tout en finesse quoi. Pour parfaire votre tableau de chasse, un méchant boss viendra vous couper la route à la fin de chaque course. L'impression de vitesse semblait, sur notre préversion, très prometteuse. Un jeu qui n'est pas sans rappeler Run About (voir nos zappings made in Japan), mais en plus réussi.







Mass destruction



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : BMG INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 97



Après Mass Destruction Saturn, voici venir Mass Destruction PlayStation. Eh ! oui, l'adaptation d'un jeu Saturn sur PlayStation ! Pour ceux qui ne connaissent pas, Mass Destruction est un shoot'em up dans la lignée d'un Return Fire (voir p.124 de ce numéro). A bord de votre tank, vous devrez détruire tout ce qui bouge...et qui ne bouge pas. En effet, l'interaction avec le décor est totale ; vous pourrez par exemple faire exploser des palmiers, des immeubles...enfin, tout ! Un carnage total, idéal pour se refaire une santé après ses exams ! Le jeu comprendra, dans sa version finale, plus d'une vingtaine de missions, trois modèles de tanks et huit armes différentes. Bref, pour ceux qui aiment tout casser, Mass Destruction est un don du ciel !







elex

arthworm Jim 3

C'est une quipe écossaise qui réalise tuellement thworm Jim 3 pour N64, et PlayStation. Une is encore, la Saturn semble être mise de té... David ry et Douas TeNapel feront que surperviser es choses. ucune date de sortie est annoncée.

elex

Resident il remix

acrifiant à la mode du prend les êmes et on ecommence", Capcom, pert en la ière de la aga Street hter, proposera un ident Evil Director's Cut. Idenue au prer R.E., il aura cette is de nouaux angles vue, trois niveaux de fficulté et diverses res modifiations. Un PlaySta-on pour la fin 97.

Avec Psygnosis, découvrez le premier CD Joypad !

C'est l'été, vive l'été ! Joypad vous offre un CD compilant les meilleures musiques de Psygnosis, avec, en exclu, les musiques orchestrales de Colony Wars ! Pendant ce temps-là, nous, on se casse aux Bahamas!

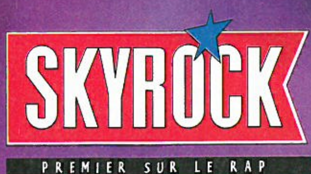


Mes bien chers frères, en ces temps difficiles de vacances aux Bahamas, de chaleur, de soleil, et de féminités éclatantes, il faut réagir. Nos consoles vont peut-être s'écarter de nous quelques temps, alors nous avons prévu un plan infaillible. Grâce à ce CD, retrouvez les musiques de Lomax, de Speedster, de Microcosm, de Destruction Derby, de Tenka, WipEout et Colony Wars en ces 70 minutes bénies des dieux. Et si jamais vous détestez la musique, offrez-le à vos proches. Si c'est de famille, offrez-le à vos voisins. Si c'est pour tout le quartier, jetez-le à la poubelle, et faites vos prières, c'est très mal. Alléluia.

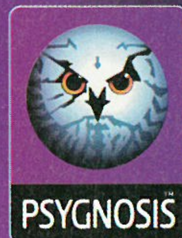
D'autres volumes suivront... Alors, guettez Joypad tous les mois !

Merci à la très gentille Benoîte Lavie et au très mélomane Pierre Mercier pour leur précieuse aide.

Ce, ô combien, magnifique CD audio est offert en encart avec Joypad n°66, et ne peut être vendu séparément. Ça se fait pas.



le mag des consoles
Joypad





Conquest Earth

MACHINES : SATURN ET PLAYSTATION
EDITEUR : DATA DESIGN / EIDOS
DISPONIBILITÉ EUROPE : SEPTEMBRE 1997





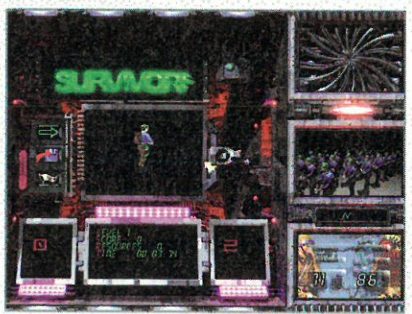
Wargame, suite. Après la Doom-like mania, la wargame mania. D'ici la fin de l'année, ce type de jeux, au demeurant très funs à jouer pour qui aime se casser la tête pendant des heures, va remplir les linéaires. Conquest Earth est l'un d'eux. Aux orcs et humains casqués succèdent les aliens en silicone. Pour le meilleur ?

L'histoire prend place en 2050. Les Nations Unies envoient dans l'espace une sonde du nom de Galiléo. Alors que Galiléo passe à proximité de Jupiter, un étrange phénomène se produit. La forme de vie ayant, depuis peu, vu le jour sur l'immense astre voit passer la sonde et le prend mal. "Non, mais y'se moquent de nous, les humains ! Ils envahissent notre stratosphère sans demander d'autorisation... Il va leur en cuire, les bougres." La guerre des mondes peut commencer.

Mieux que Pamela

Au contact de l'air vivifiant de notre chère planète, les aliens se solidifient pour former tantôt des vaisseaux spatiaux, tantôt des usines servant à construire des engins destructeurs. A la tête de cette horde de conquérants à la morphologie from outer space, le joueur doit, dans un premier temps, forer le sol afin de trouver du silicone, matériau leur permettant de vivre et de se transformer ou de fusionner (mieux que Pamela, donc !). A l'inverse, les humains disposent déjà d'un armement conséquent.

En temps que général des forces armées terrestres, le joueur gère de l'argent et construit, édifie, bâtit des baraquements, des tanks et des unités aériennes. C'est le chaos ! Mieux que Command & Conquer ? La suite dans un prochain numéro.

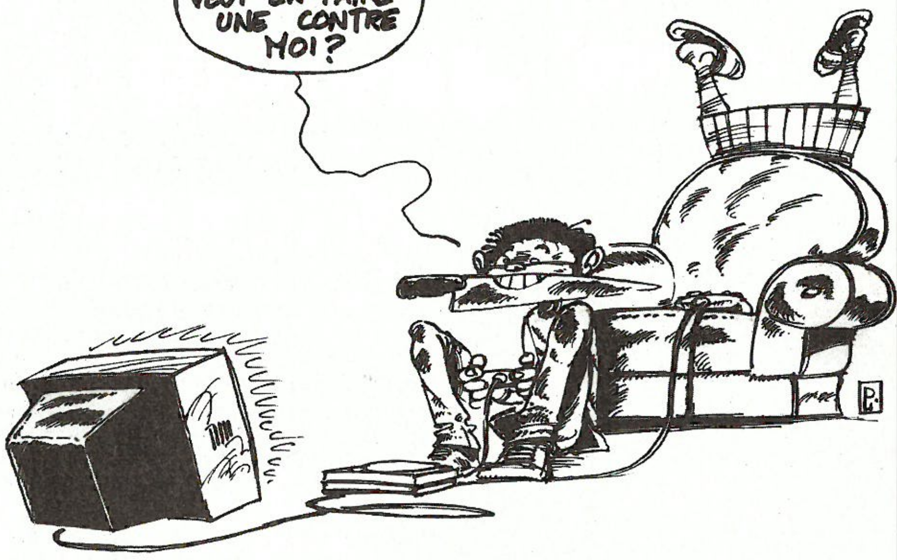






Les psychopathes existent, j'en ai rencontré

La Chine. Pays intéressant, où l'on trouve des jeux vidéo et des psychopathes. Il y a un mois, un p'tit gars de 15 ans a perdu face à sa môman en jouant. Kess'il a fait le gentil fiston? Bé il a étranglé môman. L'avait qu'à pas gagner. Notons que c'était particulièrement prémédité, puisqu'il a même proposé 2 500 balles à un de ses petits camarades pour lui filer un coup de main. Mais, bon, on n'est jamais mieux servi que par soi-même... Je ne sais pas de quel jeu il s'agissait, mais pour une fois que ce n'est pas un américain...



elex

Un méricain t cacher japonais

:claim a une filiale au apon, et le mier jeu de irme, entièrent réalisé interne sur rchipel, se mmera Star-rders. Pré-nté dans la gorie "tac-al shooting game", il 'agira d'un u à la Des-, utilisant paddle analogique de Sony. C'est prévu pour août 97 !

elex

GameBoy ket Collector

ue le Tamagotchi pour eboy risque pulvériser tous les records de nte établis Bandaï cet Nintendo a dé de fêter vénement en sortant une eboy Pocket la couleur de la cartouche, à savoir rose ! De plus, Nintendo vrait aussi rganiser un ncours pour e gagner la meboy phoso, la "Glow The dark". tôt en odorama?

Deathtrap Dungeon

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : EIDOS
DISPONIBILITÉ EUROPE : SEPTEMBRE 1997













Si vous décidez d'aller à gauche voir le dragon qui crache du feu (logique pour un dragon, non ?), rendez-vous au 261. Si vous décidez de vous planter l'épée dans l'bide, rendez-vous au 100. Si vous décidez de continuer de lire ce texte, rendez-vous au 2... Ce discours ne vous rappelle rien ? Et les Livres dont Vous Etes le Héros alors ? Eh bien oui, c'est fait, l'un de ces bouquins va être adapté sur PlayStation. L'œuvre de Ian Livingstone... Aaaaaah ! Quand j'étais plus jeune, je séchais les cours pour pouvoir avancer dans La Cité des Voleurs et Le Labyrinthe de la Mort. Le Labyrinthe de la Mort justement. Ce Livre dont Vous êtes le Héros parmi les premiers à avoir été traduit et commercialisé est en cours d'adaptation chez Eidos. Pourquoi chez cet éditeur fortuné ? (au regard du succès de Tomb Raider, qui oserait affirmer le contraire ?) Pour une raison simple : l'un des dirigeants d'Eidos n'est autre que Ian Livingstone lui-même ! Quant au jeu, il reprend le concept de Tomb Raider sans pour autant utiliser le même moteur 3D. A savoir, le joueur incarne au choix un barbare ou une jolie amazone. Dans cette adaptation, la vraie différence entre le livre et le jeu a trait au lieu en lui-même : l'aventure ne se déroule pas dans les couloirs d'une montagne mais dans un immense château bourré de pièges, en sus de bestioles plus immondes les unes que les autres. Le passionné retrouvera, dès la rentrée, avec un indicible plaisir le baron Sukumvit, plus machiavélique que jamais, la bête des marais dont le corps purulent baigne dans la fange (c'est elle qui illustre la couverture du bouquin)... et un nain bleu armé d'une fourchette ! (si, si, c'est dans l'jeu). Un grand jeu d'aventure/castagne en perspective dont vous aurez d'autres échos très bientôt.

Quake





MACHINE : SATURN
EDITEUR : LOBOTOMY SOFTWARE
DISPONIBILITE EUROPE : ETE 97





Devenu un jeu culte sur PC, Quake s'apprête à débarquer sur Saturn. Enfin une bonne nouvelle pour les Saturniens, qui n'ont pas grand chose à se mettre sous la molaire ces derniers temps ! La grande particularité de Quake est d'offrir des ennemis entièrement en 3D, disposant d'une animation réaliste. Vous n'aurez donc plus la désagréable impression de buter d'énormes paquets de pixels informes. Bien sûr, une question brûle les lèvres de tous les joueurs impatients : cette adaptation sera-t-elle digne de la version PC, sachant que Quake est sûrement le Doom-like le plus complexe jamais créé à ce jour? Pour le moment, on sait juste que Quake Saturn utilisera le moteur 3D du très bon Exhumed et c'est plutôt encourageant. Les programmeurs de Lobotomy Software assurent que la version définitive tournera avec entre 20 et 30 images par seconde, selon la complexité des décors affichés. Enfin, cette version semble disposer de petits plus, notamment d'effets de lumière particulièrement réussis. Une adaptation providentielle, qui devrait relancer l'intérêt des joueurs pour la Saturn.

télex

Je tortur tu torture il...

La révolution Bullfrogienne appelée Dunge Keeper doit être sortie s PC à l'heure vous lisez ce lignes. DK es prévu sur PlayStation, les p'tits ga bossent dur dessus ! Ce j de stratégie, médiéval-fantastique sombre, bourr d'humour, vou proposera en gros de construire un donjon, d'y placer des monstres, et d'accueillir les héros (le gentils) envoyés par l machine avec des tas de pièges et de tortures perverses. Une sortie attend avant la fin d'année.

télex

Jeu vidéo pour aveugle

C'est le 18 juillet que sortira au Japon le jeu "Real Sound", le premier je 100% sans images sur Saturn. Il s'agit d'une "Sound Novel" qui tient en 3CD, dans laquelle vous incarnez un aveugle à qui il va arriver une histoire assez angoissante. Pour l'anecdote, sachez que to a été enregistré avec 6 micros différents, pour donner les impressions d déplacement pendant le je Une initiativ intelligente la part de Sega.

Sonic Jam



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE EUROPE : ETE 97

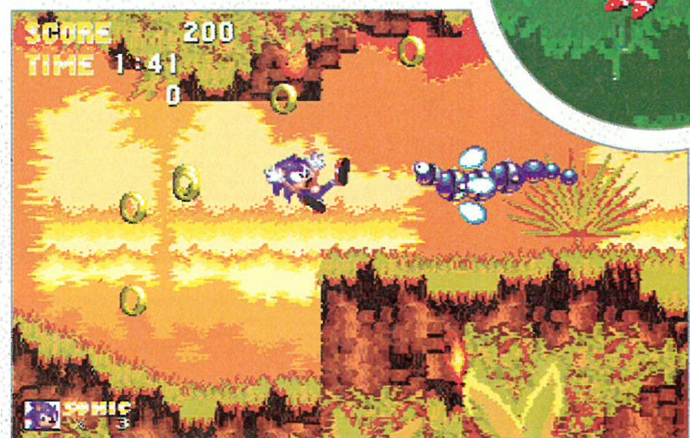


Le petit hérisson bleu hyper speed est de retour... dans une compile regroupant Sonic, Sonic 2, Sonic 3 et (ouf !) Sonic and Knuckles. Les quatre opus disposeront tous de nouveaux modes de jeu, notamment un mode Time attack, mais garderont, hélas, leurs charmes 16 bits. En plus de ces quatre "oldies but goodies... but oldies quand même", vous pourrez faire évoluer la bestiole dans un mode inédit, appelé Sonic World, dans lequel il vous sera possible d'apprendre tout plein de choses sur la célèbre série. Il s'agit, en fait, d'un mini niveau réalisé entièrement en 3D temps réel, qui supporte d'ailleurs très largement la comparaison avec le splendide Mario 64 . Vous pourrez y collecter des anneaux, récolter divers tips ou visionner des dessins animés mettant en scène notre héros . Une sorte de musée interactif donc. Un niveau qui donne un avant goût de ce que sera sûrement le prochain Sonic. Dépéchez-vous les gars, ça urge !











elex

Acclaim jette l'éponge

:laim abandonne le déve-
ıe le déve-
ppement de la version
'Station de Turok, le
ı-like tant
pprécié sur
. La seule
on avancée
: une perte d'intérêt
ıjeure pour
: jeu, tant
st évident
ı'il serait bien moins beau sur
ayStation.
lintendo ne semble pas
ir de res-
ponsabilité dans cette
sion, mais
ıoiqu'il en
oit, Turok
ste l'apanage du Schmürz 64 bits !

Ball Blazer



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : LUCAS ARTS
DISPONIBILITE EUROPE: SEPTEMBRE 1997





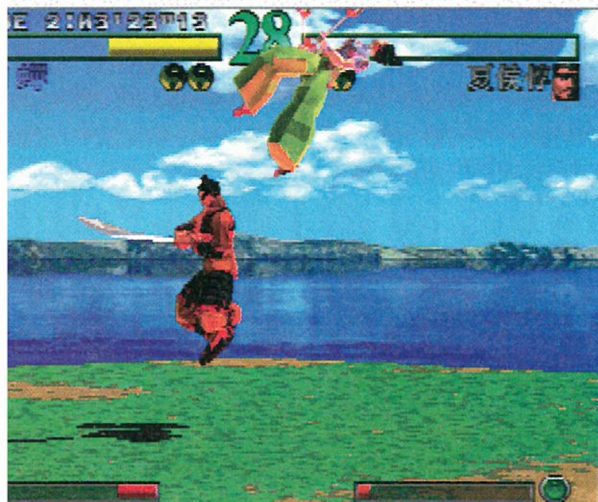
Le futur, la technologie et depuis la dernière Coupe du Monde, le foot ! Voici le tiercé gagnant des sujets de conversation de l'américain moderne. Pas étonnant de voir débarquer Ball Blazer, sorte de mélange de tout cela ! Le principe est ici fort simple : choisissez votre "tank hi-tech", puis tentez de balancer une sphère en fusion dans un cadre mobile vide, et ce en évitant les attaques de votre adversaire, toutes plus destructrices les unes que les autres ! A noter que les arènes sont nombreuses et qu'en fin de match, vous pourrez faire évoluer vos engins (vitesse, puissance...) grâce aux points que vous aurez collecté. Pourtant cela reste du one-one, c'est très répétitif, relativement peu varié... sans finesse, mais ça plaira aux américains.

Dynasty Warriors

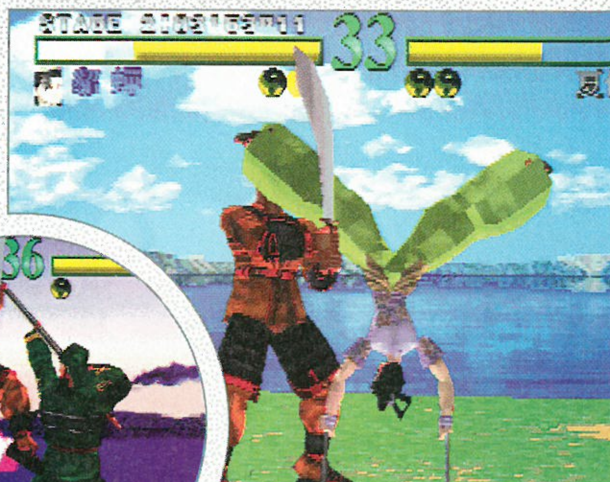
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : KOEI
DISPONIBILITE EUROPE : SEPTEMBRE 1997

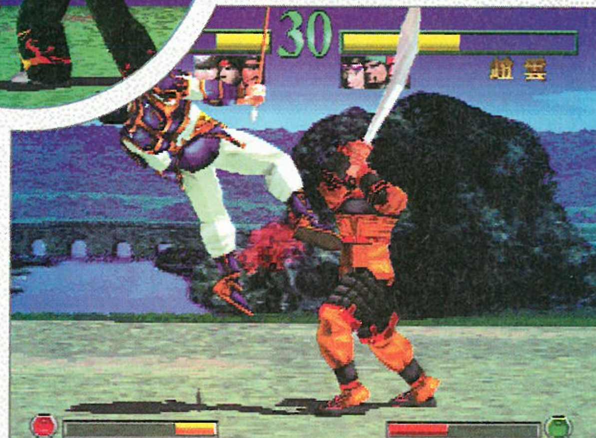


Après avoir mené sa petite vie de jeu d'import, Sangoku Musou - désormais rebaptisé Dynasty Warriors - s'apprête à débarquer dans nos foyers européens. Et qui s'en plaindrait ! Directement inspiré par Soul Edge, on y retrouve le combat à l'arme blanche, les combos assez sympathiques, etc. Présentant d'entrée de jeu dix persos aux comportements, origines et tenues diamétralement opposés, Dynasty Warriors se démarque aussi de ses concurrents par une bonne ergonomie : deux boutons pour les coups et deux autres pour les parades ! En somme, un jeu qui n'est pas sans atouts et qui risque bien de satisfaire les plus fans d'entre vous.









Les goûts et les couleurs

Wargods, c'est presque un jeu. Lisez le test, vous comprendrez à quel point c'est un symbole de médiocrité. Mais, et on s'y attendait, les américains l'ont propulsé à la force de leur intelligence au rang de 3e des ventes de jeu N64. Déjà, pour mettre du ketchup sur du caviar, fallait en vouloir, mais alors là, je comprends plus.



par Trazom

MED

La Mort vous va si bien !

Nouveau jeu d'action-aventure de Millennium - en collaboration avec Sony - MediEvil risque bien de devenir une nouvelle référence dans le genre. Amateurs d'humour noir, d'action effrénée, de sorts magiques, de dragons géants et de musiques lugubres, vous allez en prendre plein les yeux et les oreilles ! Bienvenue en enfer !

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : MILLENNIUM - SONY C.E.E.
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1997

MEDIEVIL


Voici l'un des sorts disponibles et qui fait, comme vous le voyez, quelques jolis dégâts.




Une vue de caméra pour le moins osée ! Mais que c'est beau !


J'y vais ou j'y vais pas?



Rarement intro de jeu aura eu autant d'impact sur une assistance ! Certains avaient même les yeux complètement exorbités. Si, si, je les ai vus. Un peu comme ceux de Sir Daniel Fortesque, l'anti-héros squelette que vous incarnez dans MediEvil. Auteurs, entre autres, de la série des James Pond sur MD et SN, et de Defcon 5 sur PlayStation, les éditeurs Millennium et Sony viennent de créer un pur chef-d'œuvre d'action-aventure se déroulant dans un univers entièrement en 3D.

ETRE OU NE PAS ÊTRE...



En tant que squelette qui se respecte, vous n'avez pas vraiment apprécié le fait que le sorcier Zarok ait, dans le but d'étendre son pouvoir, jeté un sort sur la population des villages avoisinants. La puissance mise en jeu était telle, que le sort n'a pas épargné les défunts, qui, désormais réveillés, errent telles des âmes en peine à travers les contrées environnantes. Et à vous, sir Daniel Fortesque, cela ne sied guère... Vous partez donc à la chasse au Sorcier pour retrouver votre paix éternelle de flemmard trépassé. Avec lui, Dan n'a pas oublié d'amener un ver super débile qui répond au nom de Morten... Il risque de s'en passer de belles, puisque deux phases de jeu permettront de diriger le ver !... Place à l'aventure !


Un petit jeu d'échecs avant d'aller en enfer?

350 POLYGONES

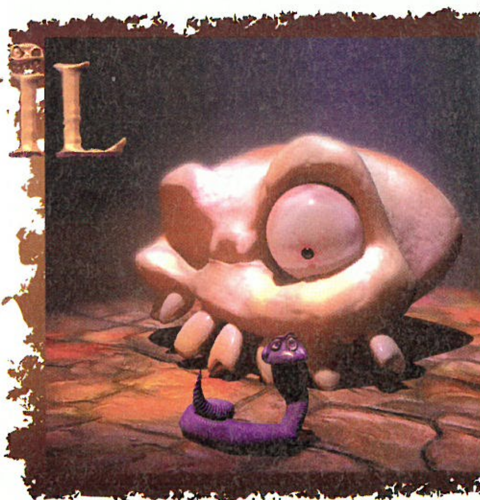


Il est difficile de ne pas succomber au charme ravageur et humoristique de Dan. Tout d'armure vêtu, il est composé de 350 poly-



LE MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE REV[U] ET CORRIGÉ POUR LA CAUSE D'UN JEU

MediEvil



gones, tandis que les ennemis du jeu n'en comptent que 150 à 300 (tout de même !). Par comparaison, la très saillante Lara Croft de Tomb Raider 1 n'en avait "que" 200 à son actif ! Mais le plus fort, c'est que la vitesse d'animation (25 images/seconde en version PAL) demeure constante ! La démarche hésitante du "héros", un peu à la Charlot, ne changera rien au fait que les caméras, judicieusement placées, le suivront à chaque instant, avec une précision chirurgicale. Ainsi, on verra le personnage se mouvoir aussi bien vers nous, que de côté, vers le haut, en diagonale ou la tête à l'envers si ça vous dit ! Les décors entièrement en 3D sont quant à eux d'une beauté hallucinante.

30 niveaux de jeux !



Dans cet univers médiéval-fantastique, il se peut bien que vous claquiez souvent des dents, notamment grâce à une bande-son orchestrée (c'est le mot !) de main de maître. Le jeu se passe à la manière d'un Ghouls and Ghosts - dont il s'inspire grandement, 3D mise à part -, puisque vous blastez tout ce qui vous passe devant les métatarses. Bien aidé en cela par vos différentes armes, telles l'arbalète, l'épée que vous pouvez upgrader, les haches, dagues et autres potions magiques dévastatrices. Transformé en dragon, ça vous dit ?! Le déroulement d'un niveau n'est pas linéaire, même s'il vous faudra emprunter quelques passages obligés. A vous de découvrir lesquels... Pour cela, nombre d'énigmes ont été insidieusement incrustées dans MediEvil, de sorte qu'elles pourraient pas mal vous ralentir dans votre progression de squelette mal luné. En tout cas, les programmeurs nous ont promis environ 40 heures de jeu en moyenne ! On a hâte d'y être !



MediEvil en bref

- 30 niveaux de jeu.
- 30 images par seconde (version NTSC) et 25 images (Version PAL).
- 350 polygones pour le personnage.
- 14 armes différentes.
- Résolution d'écran : 512x256.
- Plus de 50 ennemis différents.
- Des énigmes, des passages secrets à foison.
- Un ver de terre comme compagnon.
- Compatible nouvelle manette analogique.



Des effets d'ombre et de lumière calculés en temps réel. Les zombis sont contents...



Comme dans Zelda, vous trouverez nombre d'objets et d'armes dans des jolis petits coffres à ouvrir.

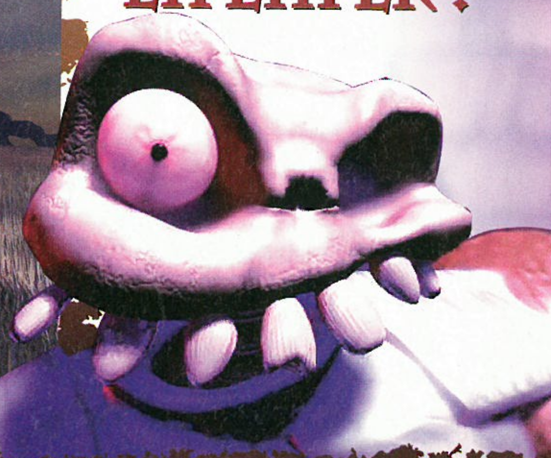




Ce jeu exploite de façon parfaite une 3D appuyée par un système de caméras unique



30 niveaux de jeu, 40 heures de réjouissances en enfer !

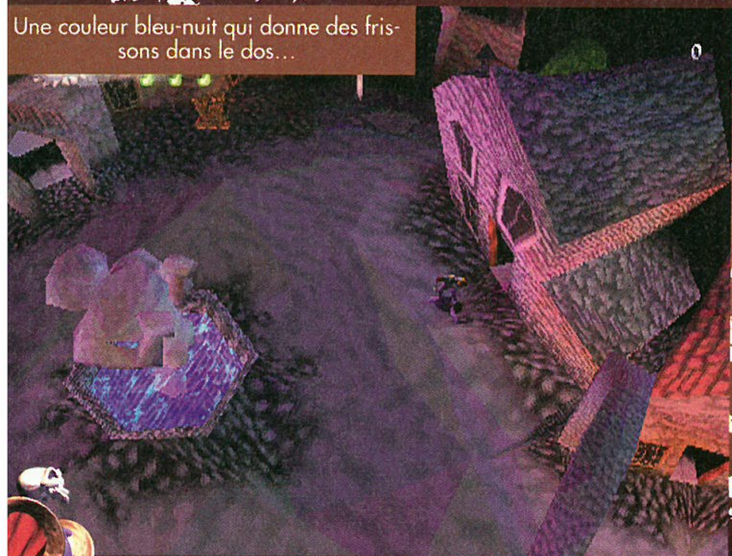




Ben, là, y'a vraiment rien à dire, c'est trop super beau de la mort qui tue les schtroumpfs…

Les influences

- "Ghouls 'n' Ghosts" (ancien jeu d'arcade renommé) pour son côté action-arcade.
- "L'Etrange Noël de Mr Jack", de Tim Burton, pour son ambiance recherchée.
- L'atmosphère noire de "La Famille Addams".



Une couleur bleu-nuit qui donne des frissons dans le dos…



Avec votre arbalète, vous allez faire quelques ravages !

Ze Team

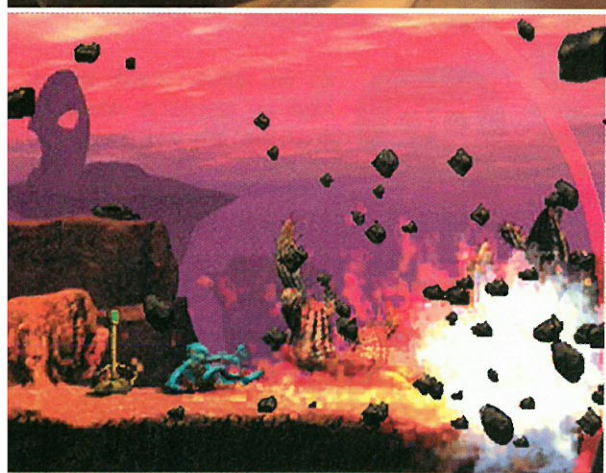


Chris Sorrell, producteur-designer de MediEvil, en compagnie de Katie Lea, responsable du mapping.

L'Odyssée
Le voyage fantastique

Abe, quel drôle de nom ! Et pourtant, Abe, l'esclave rebelle imaginé par Oddworld pourrait bien devenir la super star de cette fin d'année. Militant anti-violence, anti-hamburger et anti-déjà vu, Abe pourrait bien amener la révolution sur votre PlayStation. "Hasta la victoria, siempre !"

d'Abe







L'ODYSSÉE D'ABE
EDITEUR : GT INTERACTIVE/
ODDWORLD INHABITANTS
MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : AVENTURE INTELLIGENTE
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1997



abe

vit sur une lointaine planète. Maigre comme un clou, la peau verte, la bouche cousue, les yeux exorbités, un poil sur le caillou... c'est Abe. Son boulot : esclave dans une RuptureFarm qui, comme son nom l'indique presque, est une usine en bout de chaîne alimentaire. Un endroit où les espèces vivantes de la planète sont tuées, puis transformées en hamburgers intergalactiques. Une espèce de Mc Donald à l'échelle universelle.

hélas

Un jour, hélas, les Glukkons, dirigeants des RuptureFarms, se rendent à l'évidence : les bestioles données en pâture aux habitués des fast food ne plaisent plus. Les ventes sont en chute libre ! D'où l'idée, fabuleuse, d'utiliser les membres de la race d'Abe comme chair à canon... et à pâté. Complètement par hasard, Abe découvre ce qui se trame et, pris de panique, s'enfuit. Le Abe Big Burger n'étant pas à la mode, Abe n'hésite pas une seule seconde.

à l'aube

L'aventure commence. Les objectifs d'Abe : sortir vivant de la RuptureFarm, empêcher le massacre et sauver 99 de ses congénères, cachés partout dans le jeu. «Rester en vie n'est déjà pas chose aisée, précise Lorne Lanning, boss d'Oddworld. Mais dénicher ses frères est carrément mission impossible... Et il faut tous les trouver pour voir la vraie fin.» Ouille !

q.i.

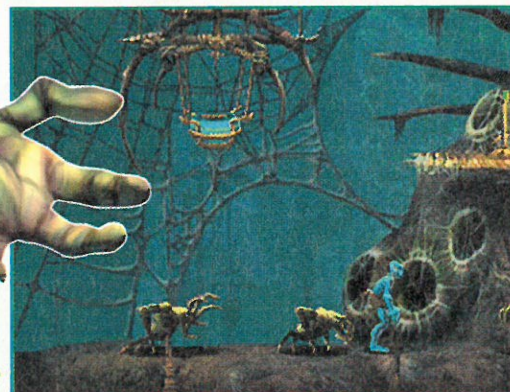
Pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo, un personnage possède une carte de la Mensa, cette association qui regroupe les génies de la Terre (dont le QI est supérieur à 120). Bien entendu, c'est d'Abe dont il s'agit. «L'intelligence artificielle a été notre principale préoccupation», confie Lorne. Deux minutes d'immersion dans ce jeu suffisent à corroborer ces dires. Abe parle, à ses amis autant qu'à ses ennemis. Il chante aussi, lorsqu'il n'a plus la bouche cousue. Son chant, magique, envoûte. Lorsqu'il se concentre, Abe peut ainsi prendre le contrôle d'un Slig, les soldats à la solde des Glukkons.

jamais

linéaire, quelle que soit la situation dans laquelle se trouve Abe, il subsiste toujours plusieurs moyens de l'en sortir. En prenant le contrôle d'un être faible, en rusant et se cachant dans l'ombre afin de laisser passer l'ennemi, en piégeant l'adversaire d'une façon originale... Les développeurs de cette odyssée hors du commun ont véritablement créé un monde intelligent, avec ses us et coutumes, sa logique, ses mœurs. Un jeu auquel nul ne s'attendait et qui a surpris même les plus blasés...

bo

Et en plus, c'est beau. Abe se déplace dans un monde en milliers de couleurs d'une extrême finesse. Chevauchant Elum, son compagnon gourmand, ou à pinces, notre ami visite des endroits peuplés de créatures étranges vivant dans de merveilleux



Les Sligs, soldats au service des Glukkons, disposent de chiens de garde féroces appelés Slogs !



endroits. Dans des grottes, sur des branches d'arbres immenses, dans un désert torride, à l'intérieur des RuptureFarms... C'est génial ! Un univers en 3D, d'une richesse rare que l'on ne soulignera jamais assez. Un monde que l'on parcourra en long, en large et en travers puisque L'Odyssée d'Abe (titre français) est le premier d'une série de cinq titres, autant de suites avec le même personnage central. Autant dire qu'Abe n'a pas fini de faire parler de lui.

Parmi les bestioles à ne pas provoquer se trouvent les Scrabs, sortes de scorpions sur q pattes particulièrement... méchants (méchants, mécha



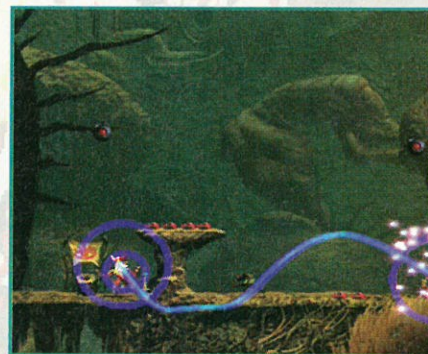
Les particularités d'Abe

Abe parle (via les touches du paddle).
Abe chante et envoûte les gens.
Abe pète (et ça schlingue !).
Abe s'amuse avec Elum, sa monture gourmande.
Quand Abe en a marre de voir Elum se goinfrer, il lui envoie des pierres.
Abe ne meurt jamais. Grâce au Karma, il se désintègre pour réapparaître à un endroit différent.
Abe n'a pas de sac à dos (il n'y a donc pas d'écran d'inventaire).



Abe n'a qu'un objectif : rester en vie... et accessoirement sauver la peau de ses concitoyens.

Abe peut, dans certains cas seulement, se servir de pouvoir d'envoûtement. Un pouvoir qui lui do l'opportunité de se servir des armes - puissar de ses ennemis... contre ses enne





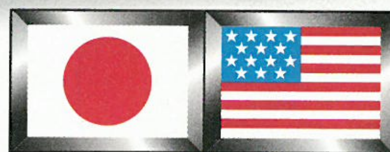
Si le joueur ne trouve pas les 99 frères d'Abe é pillés dans le jeu, il n'aura pas droit à la vraie







Maintenant et ailleurs



Zooms sur les jeux disponibles au Japon, aux USA et en import !

1/ War gods (N64 US)
"La guerre des dieux" aura-t-elle lieu ? Pour le savoir, rendez-vous aux pages de test de ce nouveau jeu de combat N64. (Pages 104-105)

2/ Ace Combat 2 (PlayStation jap')
3 pages pour tout savoir du dernier jeu de combats d'avions de Namco. La suite du premier volet est-elle à la hauteur ? (Pages 98 à 100)

3/ Alundra (PlayStation Jap')
Ben, voilà, si vous aimez les énigmes tout en japonais, c'est fait pour vous, sinon laissez tomber ! (Page 106)

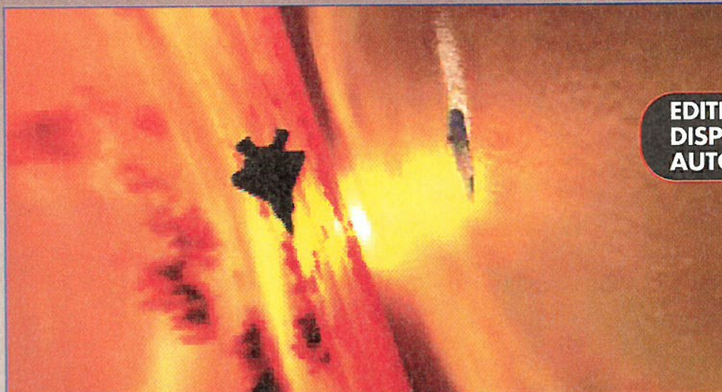
4/ D-Xhird (Saturn jap')
Un jeu de baston, mais aussi une énorme déception. C'est presque un scandale ! (Page 107)

Vraiment très peu de choses à se mettre sous le paddle en ce numéro double d'été de Joypad. Comme il n'y a pas grand chose à raconter sur le reste des jeux, à part qu'Alundra est injouable si on ne comprend pas les subtilités du japonais, que Air Combat 2 est excellent et que War Gods est un faux jeu, ben je vais vous narrer mes prochaines vacances au bord du lac Titicaca. Ben, en fait, je vais prendre le vol 802 de la TWA en direction de Moscou, puis transiter ensuite vers Madagascar, revenir sur Paris parce que j'ai oublié ma brosse à dents, repasser par la rédac' parce que j'ai récupéré du biscuit à Lyon (j'vais pouvoir faire un papier, coco) et enfin revenir à Pantin parce que j'ai plus envie de partir, je suis ruiné. Et voilà !

La rédaction qui fete ses 6 ans !







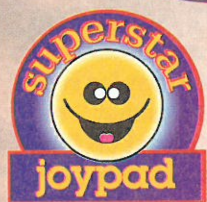
EDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITE EUROPE : AUTOMNE 97



ACE COMBAT 2™



Après la baston, les courses automobiles et le RPG, Namco s'est remis à l'ouvrage en nous concoctant la suite du déjà célèbre Ace Combat (Air Combat dans sa version européenne). Faites le plein de kérosène, baissez votre visière et préparez-vous à en prendre plein les yeux !



Voler, se sentir pousser des ailes, se mouvoir en liberté au-dessus du plancher des vaches... voilà bien un des tout premiers rêves des hommes et Namco l'a bien compris ! Si, en plus, on vous permet de concrétiser votre rêve aux commandes d'un F 117, d'un Su-35 ou autres chasseurs de légende, n'hésitez pas, dites: "Oui" !

Le Grand Bleu... ciel

Après une somptueuse intro comme seul sait en faire Namco, vous voilà plongé dans le vif du sujet et ce, grâce à un fort judicieux briefing. Votre commandant vous expose - en anglais personne n'étant parfait - vos objectifs, le parcours à suivre, le tout à l'aide d'une carte modélisée en 3D de manière fort claire. Ensuite commence le choix de votre avion (cf. encadré), les aéronefs les plus puissants n'étant disponibles qu'en fin de parcours. Dans cette suite, le nombre de missions a été augmenté, passant d'une quinzaine à plus de vingt. Mais là où Ace Combat 2 fait très fort, c'est dans la variété des objectifs : destruction d'une plate-forme pétrolière, slalom dans un ravin de nuit, annihi-

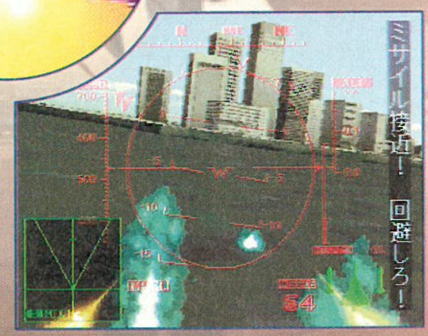


Voici un des bombardiers qu'il vous faudra escorter.





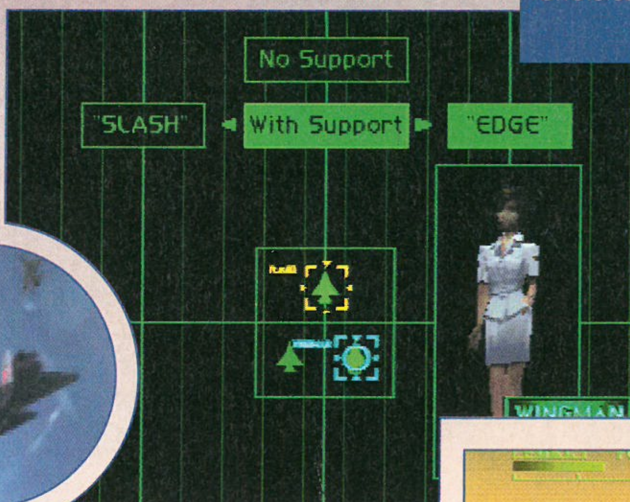




Enfin des sensations de pilote de chasse !







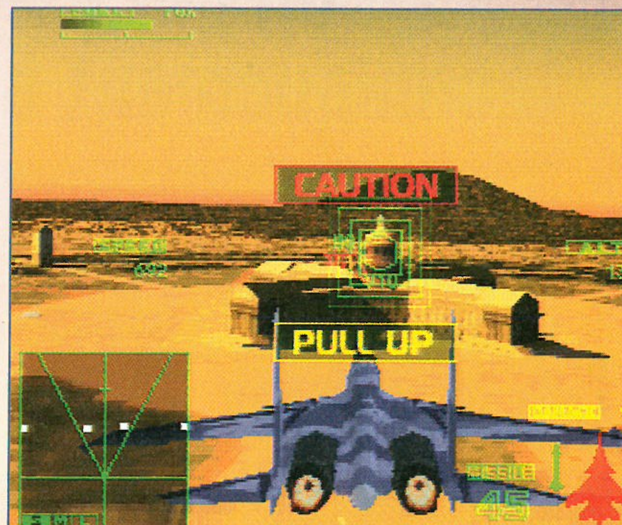
Choisissez un coéquipier, puis donnez-lui un ordre de mission !



lation d'une base secrète ennemie, pour finir sur l'anéantissement des défenses de la capitale adverse ! Je peux vous assurer que vous ne trouverez pas le temps long (surtout qu'une seule après-midi suffit en mode normal pour voir la fin du jeu). Oui mais, qui dit missions à hauts risques, sous-entend dextérité exceptionnelle du pilote. Quoi de plus rageant que de sentir son chasseur se dérober, mais surtout ne pas réagir à vos moindres sollicitations. Pour cela, le soft gère le pad analogique -en rupture de stock au Japon ainsi qu'en import- et ce, pour une maniabilité au top. Ace Combat 2, c'est aussi des décors très fouillés, une bonne expérience tactique ou encore des émotions inédites.

Compatible manette analogique

Ainsi vous vous surprendrez sûrement à accompagner de la tête les mouvements de votre avion lors de vos manœuvres, aspect bluffant garanti ! Cela dit, le pad traditionnel est lui aussi parfait pour ce genre d'exercice. On accroche, d'autant plus que la réalisation, même si elle n'est pas révolutionnaire, est véritablement excellente. Les fans d'avions de chasse y trouveront à coup sûr leur compte car une fois encore, la modélisation des chasseurs est parfaite. Quant aux réactions des avions, elles semblent vraiment réalistes. Plus besoin de faire Westpoint pour devenir pilote de F14. Tant mieux, ça coûtera moins cher en études et puis ça évitera de faire des études de maths bizarres pour prendre un manche à balai. Vous l'aurez compris, Ace Combat 2 est un titre excellent de par sa réalisation impeccable, la variété de l'action proposée ou encore le très grand soin apporté à la mise en scène de ces chasseurs incroyables. Maverick et Iceman vous regardent alors, laissez-vous tenter.



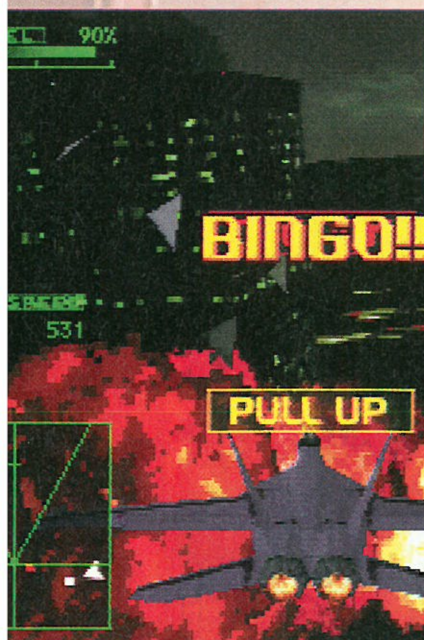
L'as des as

Durant les combats, il vous sera possible d'admirer vos exploits lors de vos attaques au sol ou aériennes par l'intermédiaire de judicieux jeux de caméra. Qu'est-ce qu'on peut se trouver brillant quand tout va bien!





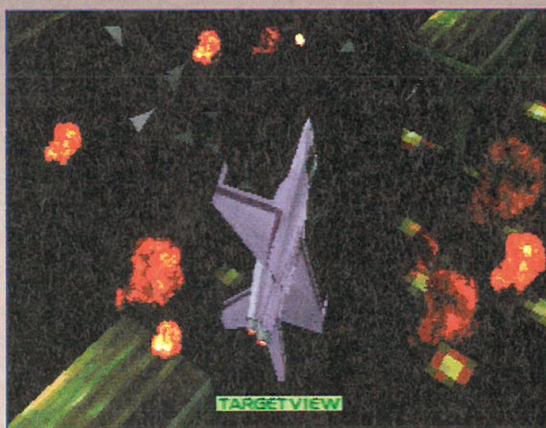




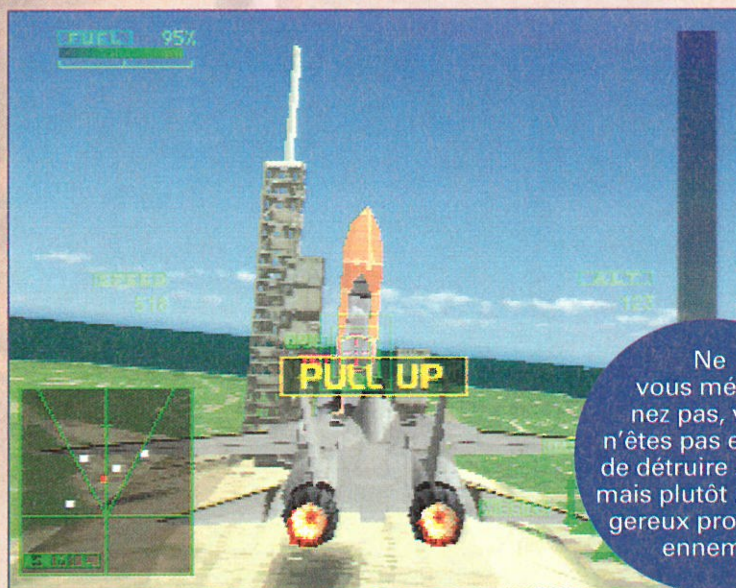
Yeah ! Après avoir lâché votre missile, il vous faudra tirer à fond sur le manche à balai pour éviter d'aller périr dans l'explosion !







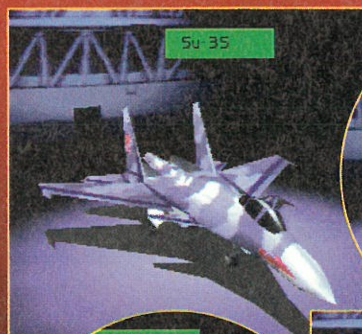
Un jeu varié et techniquement abouti

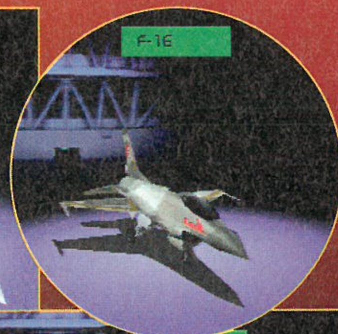


Ne vous méprenez pas, vous n'êtes pas en train de détruire Ariane, mais plutôt un dangereux prototype ennemi.

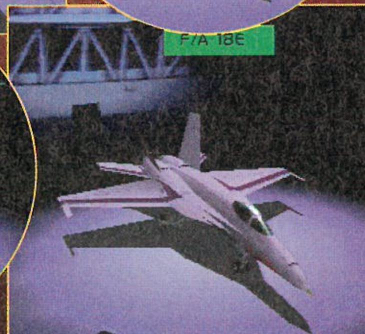
Des chasseurs par milliers

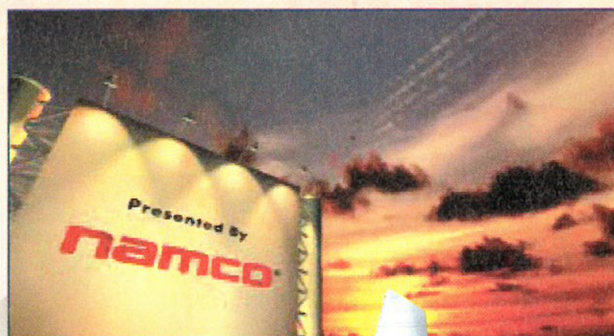
Selon la réussite de vos missions, il vous sera attribué de menus deniers qui vous permettront d'acquérir les avions qui vous ont fait rêver depuis que vous êtes petit (Migs, Sukoï,...). Ensuite, à vous d'établir une gestion méticuleuse de vos chasseurs. Vendre du vieux pour acheter du neuf ne sera pas obligatoirement la meilleure solution.





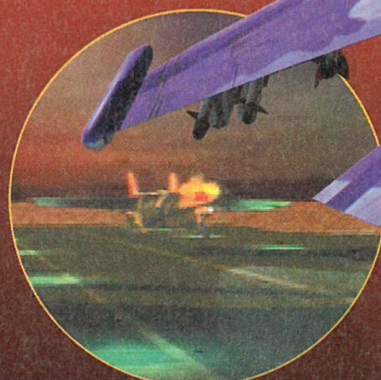






L'intro, the end : même combat

Namco signe ici une nouvelle fois des cinématiques somptueuses ! Il vous suffit de jeter un œil, même discret, sur ses photos pour en avoir le cœur net. A la rédac', personne ne s'est remis de la beauté du couché de soleil. Mais jusqu'où iront-ils ?



NBRE DE JOUEURS : **1**
GENRE : **SIMULATION - SHOOT'EM UP**
SAUVEGARDES: **1 BLOC**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **3**
CONTINUE : **ILLIMITÉE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
SPÉCIAL : **PAD ANALOGIQUE**
EXISTE SUR : **LA QUENENI**

92

WAKU WAKU SEVEN

Un jeu de baston, une cartouche à insérer dans la Saturn pour augmenter ses capacités, cela vous fait penser à King of Fighters? Perdu... Retournez à la case départ, ne dépensez pas 500 F et surtout, surtout, oubliez Waku Waku 7 !

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SUNSOFT
DISPONIBILITÉ EUROPE : J'ESPERE PAS !









Vous pourrez optimiser votre capital d'énergie en pressant sur les six boutons.



Admirez la pixelisation des décors, nous sommes bien sur 32 bits !

Ce soft est le deuxième faux jeu de baston du siècle, avec War Gods sur N64. En plus d'être très pourri graphiquement, les animations sont saccadées (manque d'étapes entres les mouvements...). Quant à la fluidité, elle est fantômatique. Pourtant le jeu fonctionne avec un add-on (cartouche) à la King Of Fighters qui, en principe, devrait accélérer les temps de chargement, ou encore favoriser une animation impeccable des sprites et un scrolling fluide. Mais bien sûr, ici - on s'en serait douté - elle compte pour du beurre.

Au secours, maman !

Pour en revenir au "jeu", sachez que vous incarnerez des combattants (ils sont neuf) aux look très "has been", comme



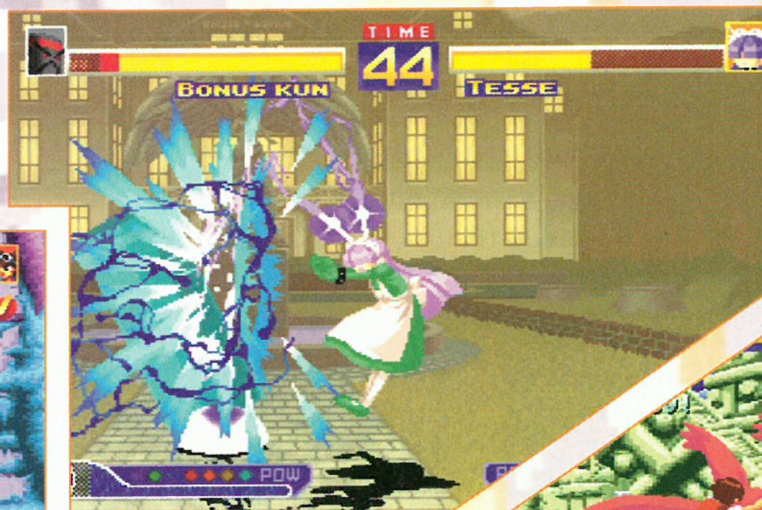


Le seul combattant potable dans ses œuvres...



Des zooms s'effectueront en cas d'éloignement des combattants.

les japonais savent très bien les faire. En vrac, vous aurez le choix entre une Marlboro-light vivante, un anti-stress géant, une fillette-robot, un mec avec des longues oreilles doté d'un sabre, un robot piloté par un nain, un vieux keum avec un fouet, une fillette-lapin qui a une tête-à-claque et un gosse aviateur. Seul point fort de Waku : pendant le jeu, une barre d'énergie vous permettra d'effectuer des méga-coups. C'est clair, ce soft de baston n'apporte rien de nouveau dans le genre et n'a aucune utilité à part celle de nous dégoûter de la Saturn. Avait-elle vraiment besoin de cela ! Est-il nécessaire d'ajouter qu'il est hautement conseillé de le fuir comme la peste bubonique? Et voilà...



Les graphismes sont dignes de la Mégadrive !



Et un coup dans les dents !



Ce personnage semble inspiré du Sasquatsch de Darkstalker.

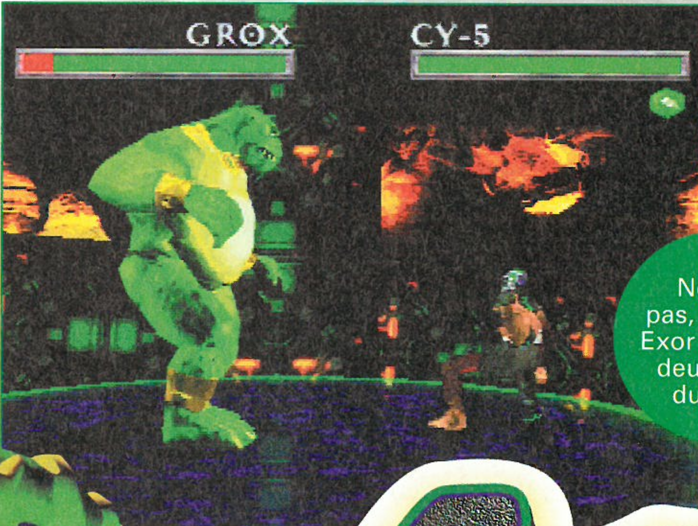


Waku Waku 7 : un bond de 16 bits en arrière !

NBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
GENRE : **COMBAT AU SABRE**
SAUVEGARDES: **NON !!!**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **8**
CONTINUE : **INFINIS**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
SPÉCIAL : **FONCTIONNE AVEC LA CARTOUCHE DE KOF.**

48%
Finish him !







Ne riez pas, Grox et Exor sont les deux boss du jeu !

War Gods

EDITEUR : MIDWAY
DISPONIBILITÉ EUROPE : PITIE PAS CA !





Finalement, on peut arriver à s'amuser avec ce jeu !

Il y a quelques mois déjà, Nintendo s'était juré d'effectuer un contrôle draconien des jeux en développement sur la N64 et d'éliminer les éventuels canards boiteux ! Mais un intrus s'est glissé entre les mailles du filet : War Gods , anachronisme ludique qui donne envie de s'acheter… une console 32 bits !

Non, War Gods (n'oubliez pas de prononcer le "s", c'est suffisamment ridicule comme ça) n'est pas la dernière production X des studios Marc Dorcel ! C'est tout simplement le titre d'un jeu de combat développé par Midway qui, faute d'avoir su retenir l'attention des joueurs en arcade, tente avec une obstination quasi pathétique de se faire une seconde jeunesse sur N64 ! Dès sa conception, War Gods est un jeu maudit. Il s'agit en effet d'un mix maladroit de Killer Instinct, de la série des MK et de Toshinden ! Une véritable compilation d'handicapés ! Mais les programmeurs ont réussi une prouesse en décidant de repousser les limites de leur



Des effets… Uhm, spéciaux !



La finesse est de rigueur !



3D oblige, vous pourrez tourner autour de l'adversaire, mais le jeu est si bourrin qu l'on n'utilise jamais cette possibilité…



Réaliser une combo contre le CPU tient du miracle. Boarf, de toute façon ça bouge mal...



Des bugs et des coups à pisser de rire !



Anubis, Egypte, pyramide : quelle puissance !



Les squelettes tentent d'arracher la petite culotte de Vallah

Au menu : des combattants grotesques et une animation à chi... Hachée !

créativité : le jeu atteint le sommet de la ringardise et du mauvais goût et ce sans que le joueur ait besoin d'allumer sa console, il suffit de jeter un oeil sur le manuel d'instruction pour s'en convaincre ! Une fois la console en route, c'est comme si vous étiez en train de mater les soirées fantastiques de M6 ! NE TOUCHEZ PAS A LA PRISE DE VOTRE TELEVISEUR ! C'est normal... Je crois que je préfère encore me taper les compiles de génériques de Sentaï du père Greg !

War Gods est au jeu vidéo ce que Spectroman est au cinéma Japonais !

Parmi les 12 personnages hautement charismatiques, nous retiendrons une adepte du latex, un prêtre en jupette au rictus imbécile, Bozzo le clown sautillant et un dieu égyptien si maladroitement modélisé qu'on confond sa tête de chacal avec celle d'un lapin... Techniquement, c'est la claque ! Il y a autant d'étapes d'animation qu'il y a de doigts sur le sabot d'un cheval ! Les coups spéciaux utilisent à merveille les effets de non transparence de la N64 et la mise en couleur vous rappellera votre moquette les lendemains de beuverie ! Enfin, en termes de gameplay, War Gods facilite le transit intestinal. Bien sûr, les plus inconscients d'entre vous risquent de se laisser séduire par son aspect malsain. Mais dans le genre, nous vous conseillons d'opter plutôt pour un Tamagotshi : vous pourrez le nourrir jusqu'à le rendre obèse, le punir sans motif et le laisser patauger dans ses excréments ! Ça c'est du sordide, du gore à l'état pur !!!

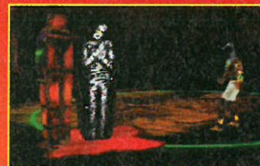
WarGods, fait par des américains pour des américains !

Tip ultime

RaaAHAaaAN ! Je prends d'assaut le clavier de Willow pour vous donner une pure astuce pour War Gods. Appuyez une fois sur "Power Off", sortez le CD, brisez-le violemment sur votre concierge. Ensuite, lorsque l'écran de gestion des memory cards est apparu, allez jouer aux dominos avec votre petit frère. Surprise ! War Gods devient infiniment plus intéressant !

Vae Victis !

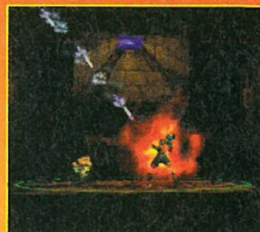
Les fatalités sont toujours aussi difficiles à réaliser, l'ergonomie étant particulièrement surréaliste. Ne vous cassez pas à résoudre ces équations, le résultat est globalement à vomir et peu inspiré !











NBRE DE JOUEURS : **2**
GENRE : **COMBAT**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **5**
CONTINUE : **5**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
SPÉCIAL : **INVOLONTAIREMENT COMIQUE**
EXISTE SUR : **ARCADE**

35

FATALIT

Zapping

Toutes les sorties japonaises et US

l y a des jours où l'on se dit qu'il vaut mieux être
n Europe qu'au Japon. Par exemple, le jour où il
a des attentats au gaz dans le métro... Mais il y
aussi les jours où il n'y a trois fois rien en jeu au
Pays du Soleil Levant et un peu plus chez nous.
Ces jours-là, on se dit : c'est chouette les jeux
uropéens qu'on comprend et qu'on ne paie pas
900 balles. Mais, c'est juste ces jours-là.



Martian Successor Nadesico



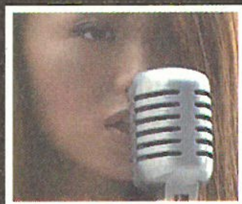
Derrière ce nom barbare, se cache un jeu d'aventure de Sega rempli de robots et de gonzesses. Ce jeu est un hit en puissance. Je plaisantais, détendez-vous. La musique de supermarché (et encore je suis en dessous de la vérité) est très agaçante. Parfois, après une quinzaine de minutes de jeu d'une platitude bouddhiste absolue, vous piloterez un robot pour aller casser de l'alien. Dans cette phase de jeu, des combinaisons de touches s'affichent au bas de l'écran et, comme dans l'expérience du chien de Pavlov, vous devrez les reproduire sur votre manette dans un temps limité (quand même !). La représentation des combats s'effectuera dans une fenêtre minuscule à l'aide de deux démos de base, qui se répéteront jusqu'à ce que la mort du joueur s'ensuive ! Ah oui, une dernière chose : tout est en jap' !



31% EDITEUR : SEGA
SORTIE EUROPÉENNE : "MARRANT ÇA"



GOOD ISLAND CAFE





Vous connaissez la "chanteuse" japonaise Ai Lijima ? Non ? On vous rassure, nous non plus ! On espère ne jamais la connaître étant donné ses piètres qualités vocales. Good Island Cafe est un (mauvais) film (peu) interactif, dans lequel vous pourrez réaliser des vidéo-clips en noir et blanc, participer à une séance photo particulièrement ringarde et même interviewer la chanteuse niaiseuse qui vous apprendra, en faisant une moue insupportable et en secouant l'index, qu'on doit tous éviter de tuer les petites fleurs, parce que ce n'est pas bon pour l'écosystème ! Le jeu étant entièrement en Japonais, pour jouer, c'est plutôt simple (iste ?) : vous posez le pad sur votre bureau et vous appuyez sur la touche C, avec votre pouce (ou votre majeur), quand les mots "yes" ou "no" apparaissent à l'écran ! Très instinctif...

0,5% EDITEUR : INNERBRAIN
SORTIE EUROPÉENNE : 33 SEPTEMBRE 99

Wild arms



L'un des meilleurs RPG sur PlayStation, pratiquement infaisable pour qui ne parle pas japonais (pour cause d'énigmes un peu bêtes), est enfin dispo en version US ! C'est la classe. Cela va surtout permettre à beaucoup de gens de patienter pendant l'été en attendant FF7 en anglais (septembre), ou en français (décembre). Aux commandes d'un groupe d'aventuriers, vous allez essayer de comprendre pourquoi des fossiles d'origine extraterrestre sont convoités par les forces du mal, les monstres de métal. Passionnant, nous vous en montrions le détail dans Joypad n° 61.

92% EDITEUR : SONY C.E.
SORTIE EUROPÉENNE : L'ESPOIR EST PERMIS !



Japon





RunAbout

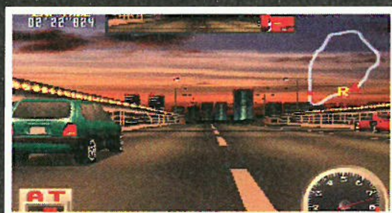
Complètement buggé de la première à la dernière ligne, RunAbout n'est cependant pas si pourri que cela. Dans la peau d'un mercenaire, vous avez été payé pour retrouver des pièces d'antiquité. Vous allez donc en fait conduire tout un tas de véhicules différents qui vont traverser des villes, tout casser et devoir échapper aux forces de police. C'est mal programmé, laid, et il n'y a que trois niveaux. J'aurais donc dû mettre 08%. Mais je me suis tellement tapé de fous rires devant les bugs (surtout quand on joue en scooter), que j'ai décidé d'être indulgent, car le rire c'est la santé... Bon sang, j'en ai encore mal au bide...

62% EDITEUR : CLIMAX
SORTIE EUROPÉENNE : WAWAWOUM

Metropolitan Highway Battle R



Hum, intéressant ce jeu développé sur Yaroze ! Comment? Il n'est pas le fruit de la Yaroze, mais celui d'une équipe de développement? Bon, alors voilà donc le dernier jeu de bagnoles de Genki. On pourrait croire que MHBR a été développé en un mois, pour suivre la vague déferlante de ce type de jeu, tellement les graphismes sont moches, le clipping mortel et les musiques désastreuses ! Enfin bon, ne ridiculisons pas plus ce jeu, y a pas assez de place. Un jeu qui est très, mais alors très très loin derrière Rage Racer !



34% EDITEUR : GENKI
SORTIE EUROPÉENNE : UN JOUR PEUT-ETRE...



Groove On Fight

Dans la continuité des "Gôketsuji Ichizoku", ou "Power Instinct" en américain, Groove on Fight (GOF) reprend le principe qui a fait le succès de la série, à savoir des persos un peu débiles et des quantités de coups très variés. Ici, le jeu apporte une nouveauté, le "Tag Match", où comme au catch vous combattez par équipes de deux, en pouvant changer de personnage en plein combat. Techniquement, le jeu est moyen malgré la présence obligatoire de la cartouche RAM, mais il est vraiment fun à jouer, surtout à 4 joueurs simultanés. Un très bon jeu en occasion, mais sinon un peu cher étant donnée sa réalisation 2D obsolète.





79% EDITEUR : ATLUS
SORTIE EUROPÉENNE : WHY NOT?



D-Xhird



Takara l'annonçait comme LE jeu de combat sur Saturn, et ce n'est finalement pas le cas. Bien sûr, il est possible de rebondir sur les murs, de sauter en diagonale... Bien sûr, il y a des contres et une jauge qui permet, lorsqu'elle est vide, de faire sauter l'arme de l'adversaire. Mais le problème, c'est que tout le reste n'est pas terrible. Les persos sont laids, anticharismatiques, raides, et lents. Un adversaire projeté en l'air mettra cinq secondes pour retomber, et les temps de réponse du jeu sont si longs que l'on s'accroche beaucoup pour sortir deux coups d'affilée. Un jeu très moyen...





66% EDITEUR : TAKARA
SORTIE EUROPÉENNE : CASIMIR !!!



Alundra



Une copie de Zelda qui tient bien la route, ce n'est pas souvent qu'on en voit ! Alundra est l'une d'elle, vous mettant dans la peau d'un jeune elfe homonyme qui peut entrer dans les rêves des gens pour les libérer de leurs démons intérieurs. Au programme : des donjons, des énigmes très tordues pour qui ne parle pas japonais et des boss. Le jeu en lui-même est excellent, même si les jeux 2D sont toujours aussi mal vus sur 32 bits. Un très bon produit qui se révélera cependant pratiquement impossible (et surtout incompréhensible) pour qui ne maîtrise pas le japonais.

93% **60%** EDITEUR : SONY C.E.
SORTIE EUROPÉENNE : COMME C'EST AMUSANT...

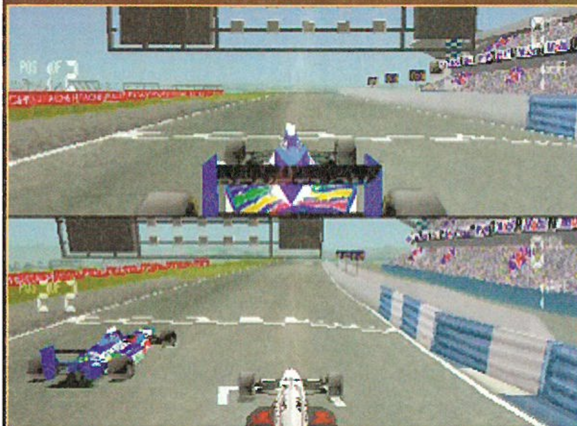
EXCLUSIF :
Gagnez un jeu tous les 2 jours pe
juillet/août et recevez-le dès sa sorti

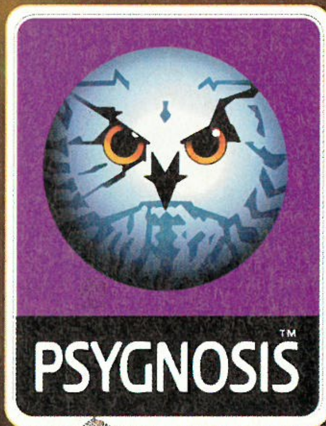
Avec Psygnosis et le 3615 Joypad

Prenez la pole position et gagnez le meilleur jeu de simulation de F1 depuis que le monde est monde !

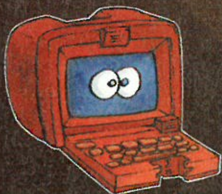
Formula One '97





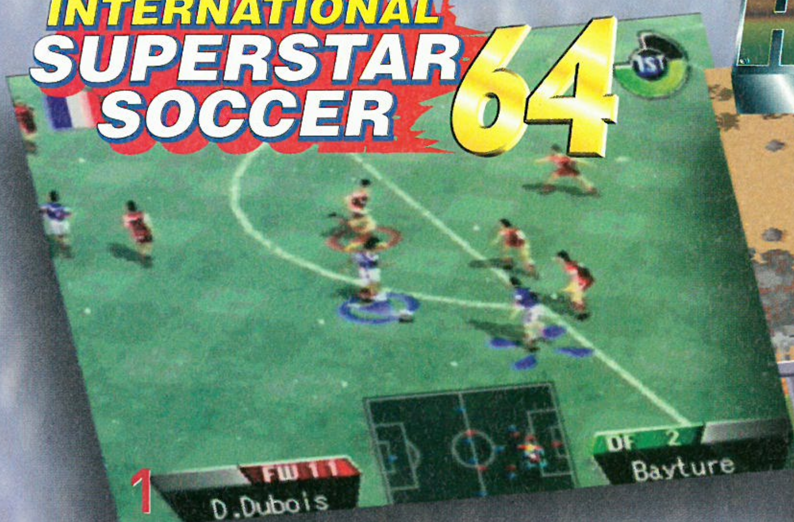






3615 JOYPAD

1,29 f/mn





TESTS

TOUS LES JEUX FRANÇAIS TESTÉS SANS CONCESSION !

1/ ISS 64 (Nintendo 64)
Alors, si vous n'avez toujours pas compris, sachez que ISS 64 est le meilleur jeu de foot de tous les temps. (Pages 110 à 113).
2/ Return Fire (Saturn)
C'est la guerre, amigo ! Faites mumuze avec des petits bolides tout mignons ! (Page 124).
3/ Rage Racer (PlayStation)
Voici enfin le troisième volet de la saga des "ridge". Alors, qu'en a pensé notre testeur es tuture ? (Pages 116-117).
4/ Tenka (PlayStation)
Encore un Doom-like ! Oui, mais que vaut-il par rapport à Exhumed, Final Doom, Hexen, Po'ed, etc. (Pages 120-121).

Ouais ! C'est les vacances ! On va pouvoir faire la teuf toutes les nuits, toutes les journées aussi. On va aller bronzer sur les plages pleines de touristes, visiter des châteaux remplis de touristes, draguer tous les touristes, taper sur la tronche des touristes, manger des touristes, et surtout continuer à jouer aux jeux vidéo, of course ! Si ça, c'est pas de la démagogie touristique, je ne m'y connais pas... Alors voilà, ce numéro d'été pour super touristes est, comme tous les autres numéros de Joypad, surpuissant. Aussi bien en terme de news qu'en terme de news d'ailleurs. Pareil pour les tests, c'est la grande classe ! Tous risques bien sûr. Donc, selon la formule consacrifiée, bonnes vacances, bons jeux, bonnes fêtes et continuez à nous lire... y'aura une grande surprise à la rentrée, héhéhéhé...

La rédaction qui va partir 2 jours en vacances cet été !



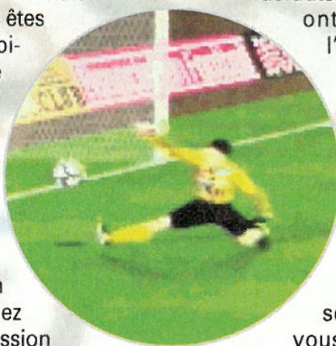


N64

EDITEUR : KONAMI
GENRE : SIMULATION DE FOOT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4 !

SPECIAL : MEILLEUR JEU DE FOOT
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
NOMBRE D'EQUIPES : 36+6 CACHEES !
CONTINUE : MEMORY PACK
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PLAYSTATION

Possesseurs de N64, je vous sens trépigner de bonheur rien qu'à la vue du titre de ce test ! Vos yeux brillent, vos mains moites tremblent et trahissent votre émotion... mais calmez-vous donc, vous êtes proches de la crise d'épilepsie sans avoir même joué à cette fantastique simulation de football ! Si on vous surprend dans un tel état de surexcitation, on jettera votre console et votre Joypad par la fenêtre, on vous enverra voir un psy, pire, vous risqueriez de passer dans une émission de Morandini ou de Julien Courbet et vous ne pourrez jamais jouir des folies footballistiques d'ISS Pro 64 !

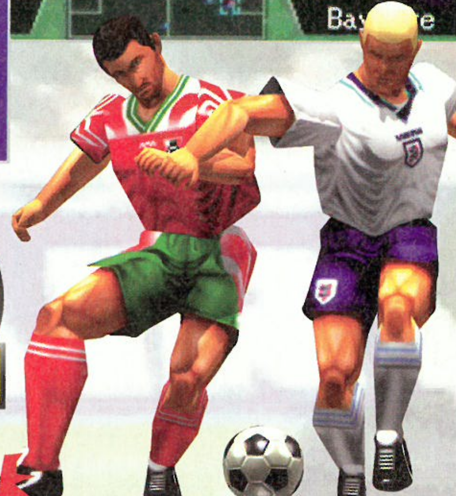


des envolées lyriques du commentateur hystérique (teintées d'une retenue néanmoins très british), les commentaires étant désormais en anglais ! Mais les changements ne s'arrêtent pas au simple habillage. Chose absolument incroyable, tous les infimes défauts de la version japonaise ont été corrigés ! Ainsi, l'action est un crampon plus vive, il n'y a plus de ralentissements dans la surface de réparation et il est dorénavant plus difficile de marquer deux fois de la même manière, la défense s'adaptant mieux aux schémas d'attaque que vous développez. Enfin, en cas de cafouillage défensif, le CPU prend l'initiative de sauver en touche ou de dégager loin devant ! Génial.



Pluie et neige influent assez peu sur le comportement de la balle. Dommage...





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Mais c'est compréhensible : à la rédac, ce soft fait l'objet d'un véritable culte. Depuis,Traz s'est rasé la tête, a immolé tous ses autres jeux de foot et se balade à longueur de journée en short et en chaussures à crampons en hurlant à intervalle régulier "Mmmmmnnh-Goaaaaal !!!!!!!!".

Une version européenne touchée par la grâce !

ISS Pro 64, version européenne oblige, propose un choix de 36 équipes internationales. Certes, on perd un peu en exotisme mais bon... Le championnat japonais a été remplacé par la World League, un méga championnat réunissant la totalité des équipes. Vous pourrez également disputer l'International Cup, qui vous opposera à 23 autres équipes, et vous lancer les crampons en avant dans l'un des 16 scénarios proposés. Vos oreilles profiteront enfin

La concurrence?... euh, quelle concurrence?!

ISS Pro 64 ridiculise la concurrence sur tous les plans : la Motion Capture est saisissante de réalisme et de naturel. Tous les mouvements s'enchaînent à la perfection et font oublier qu'on joue à un simple jeu vidéo ! Les animations sont somptueuses, du geste purement technique aux réprimandes de l'arbitre ! Les capacités du pad analogique sont divinement exploitées et le nombre de techniques réalisables est tout simplement hallucinant : aile de pigeon, passement de jambes, retourné, appel de balle et j'en passe... Après un passage par le mode Training et un petit temps d'adaptation, tout coule. Enfin, la 3D est parfaitement gérée, exempte de tout bug et offre un niveau de détails jusqu'à présent jamais atteint.



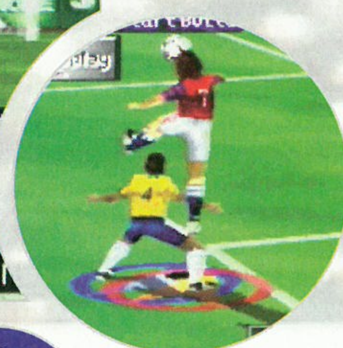
Servez-vous du radar pour sélectionner le réceptionneur.



Heu, là, je viens d'allumer la tête de mon adversaire !



Avec ce nouveau système de penalty, on peut vraiment tirer où l'on veut.



Osez le mode scénario !

Le mode scénario ne compte pas moins de 16 mises en situation plus ou moins catastrophiques. Les match y sont particulièrement ardus et vous obligeront souvent à jouer le mauvais rôle. Intéressant.



Une démonstration magistrale du savoir-faire de Konami !



Le goal a un QI très au dessus de la moyenne : il sort !







You wanna talk to me? Contrairement à la version jap, l'arbitre ne pardonne aucune fourberie. Les joueurs réagissent différemment aux remontrances. Fabuleux !



S'entraîner avant de jouer

On retrouve dans cette version le fameux mode Training, si caractéristique de la série des ISS. Vous pourrez ainsi vous familiariser avec les commandes et vous entraîner à assassiner le goal adverse sur corner ou sur coup-franc. Un passage obligé avant de pouvoir prétendre disputer un match !





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64



Vous pourrez choisir 3 niveaux de zoom et trois hauteurs différentes.

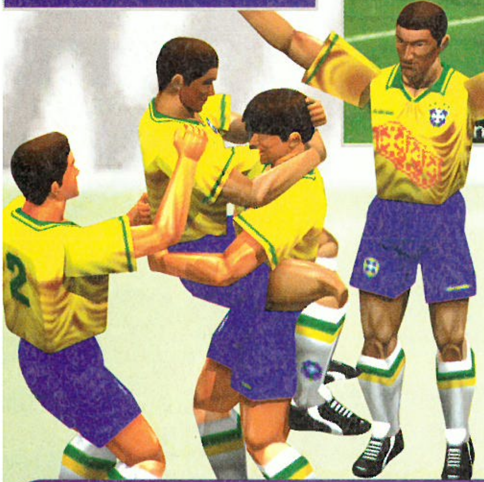
Les différentes tactiques



Ne négligez pas l'aspect tactique du jeu. Un choix de 8 stratégies s'offre à vous. Il est également possible d'attribuer aux touches 4 stratégies différentes, que vous pourrez appeler à tout moment. Une petite animation vous explique rapidement les schémas tactiques. Soyez cohérent : les tactiques doivent respecter les forces et faiblesses de votre équipe.







Pas de problème, le spectacle est au rendez-vous !





Comment créer son joueur?



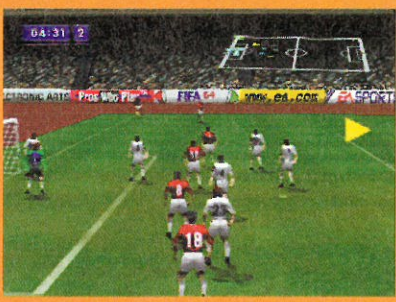
Comme dans les productions d'EA, vous pourrez créer un joueur de toutes pièces pour ensuite l'intégrer dans l'équipe de votre choix. Pas de triche possible ! Vous devrez répartir un nombre de points limités dans 9 compétences. A vous de faire les bons choix !

Cette version européenne ne souffre d'aucun ralentissement. Etonnant !



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

ISS PRO 64 vs FIFA 64.



La vie est parfois cruelle… Comparer FIFA 64 à ISS PRO 64, c'est un peu comme si on vous demandait de choisir entre la poitrine de Pamela Anderson et celle de RaHaN ! Le misérable FIFA ne fait pas le poids. Malgré un nombre d'équipes plus élevé, force est de constater que ISS PRO réduit à néant le jeu d'Electronic Arts. La prise en main est immédiate : plus besoin d'être un Alien pour réussir des gestes spectaculaires. L'animation est dynamique, vos joueurs répondent instantanément, l'intelligence artificielle est un modèle du genre (l'assistance du CPU n'est pas envahissante comme dans FIFA). Enfin, le coup de grâce : les mouvements hyper naturels des joueurs rendent le Motion Blending de FIFA ridicule. ISS s'impose comme la nouvelle référence de la simulation de football sur console.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



trazom

EN RÉSUMÉ

Encore une fois, nous testons un jeu officiel N64 alors même que la console de Nintendo n'est pas distribuée - par l'éditeur - en France, mais paradoxalement largement trouvable dans n'importe quelle grande surface ou magasin spécialisé. Aucune excuse donc. On a tout dit sur ce titre, véritable chef-d'oeuvre de simulation et d'amusement absolu. ISS 64 est le summum dans sa catégorie et je le classe personnellement parmi les 5 meilleurs jeux consoles de tous les temps ! La grande classe !

La bombe de Konami enfin en version européenne !



Faites des fautes et admirez les talents de comédiens des footballeurs !

Une profondeur de jeu sans précédent !

Ce soir on vous met le feu

Avec un peu d'entraînement, vous réussirez des gestes grandioses !









GRAPHISMES 18

Une 3D parfaite, des textures colorées et très détaillées d'un réalisme sans précédent. Une pure merveille.

ANIMATION 19

Une Motion Capture plus vraie que nature ! En plus, l'action est rapide. Que demande le peuple !

MANIABILITÉ 17

Maîtriser les nombreuses techniques demand un petit temps d'adaptation. Le pad analogique offre une souplesse incomparable.

SON/BRUITAGE 17

Le commentateur anglais est un peu moins exubérant que son homologue japonais.



J'AIME

- La Motion Capture.
- Un jeu tactique et dynamique.
- Les sensations procurées par le pad.
- Tous les défauts de la version jap corrigés.
- L'I.A remarquable.
- 36 équipes internationales.
- La possibilité de créer son joueur.



J'AIME PAS

- Certaines défenses sont de vraies passoires.
- Il me faut une N64 !!!



Willow

EN RÉSUMÉ

Vous l'aurez compris en lisant ces lignes, ISS Pro 64 est un jeu à posséder coûte que coûte, il justifie à lui seul l'achat d'une N64. L'essayer, c'est l'adopter ! Même votre mère va se mettre à aimer le foot ! Ce jeu est une bombe et la barre a vraiment été placée très, très haut ! Un tournant dans l'histoire de la simulation footeuse ! Hip, hip, hip, Konami !

97%

SATURN

EDITEUR : SNK
GENRE : COMBAT PAR ÉQUIPE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
SPECIAL : UTILISE UNE CARTOUCHE SPÉCIALE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE COMBATTANTS : 26



Le personnage de jeu vidéo le plus fantasmé au monde, j'ai nommé Mai Shiranui.

THE KING OF Fighters 95

Une fois n'est pas coutume, un jeu français dont la version Saturn surpasse sans conteste la version PlayStation. King Of Fighters 95 est ce que l'on peut appeler un jeu de combat culte, qui a permis à un bon paquet de joueurs de s'éclater l'an dernier sur PlayStation, et il y a deux ans sur Néo-Géo. Le principe reste toujours le même, à savoir 24 concurrents répartis en équipes de trois qui doivent s'affronter selon le bon vieux principe du "celui qui reste sur place continue le combat". L'aspect "bourrin", qui qualifie d'ordinaire les jeux de baston selon les incultes, est ici contrebalancé par la "nouveauté" du jeu en équipes, qui permet de prendre en compte les forces et les faiblesses de chacun de vos équipiers, face à ceux de votre adversaire. En effet, quoi de plus réjouissant que de vaincre un adversaire lent et fort avec un petit rapide que l'on avait placé au bon endroit pour qu'il tombe justement sur cette brute épaisse. Pour le reste, on se trouve face à un jeu de combat de type SNK, c'est-à-dire parfait sur tous les plans, que ce soit techniquement ou au niveau de la jouabilité.

Les coups, et le charisme en plus

Avec leurs nombreuses mimiques, les personnages de SNK ont vraiment un charisme et une personnalité qui n'existent pas dans les autres jeux de combat. Autant d'attitudes qui rendent finalement le jeu presque vivant, créant ainsi une ambiance originale dont le joueur et ses amis seront imprégnés s'ils se lancent un peu dans le jeu. Pour le reste, il n'y a rien à redire, puisque techniquement c'est parfait, en bonne partie grâce à la cartouche spécialement dédiée à ce jeu. Elle contient en effet en mémoire divers éléments que la console n'aura pas besoin de charger, ce qui permet des temps de chargement ridiculement courts. On regrettera juste que ce soit le 95 et non le 96 qui sorte en ce bel été 97 (la version 97 du jeu devrait d'ailleurs arriver en arcade en août). Mais après tout, pourquoi se plaindre, pour une fois que l'on a (presque) rien à redire à un jeu...



Le meilleur jeu de combat 2D dispo en France





Kyo, le pétulant héros de ce jeu vidéo, actuellement au service militaire, possède toujours son uppercut enflammé.



...ori est baigné d'une aura de flammes.





La fourberie de Billy Kane en photo !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Comment trouver les boss jouables?

Lorsque vous aurez fini le jeu une fois, la console sauvegardera automatiquement cet état de fait, et vous pourrez ensuite jouer avec les deux (surpuissants) boss du jeu.





TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

King et Yuri sont loin de porter des vêtements de qualité comme du Yohji Yamamoto, puisqu'une fois défaites, ces jeunes filles voient leur sapes voler en éclat !







La Saturn revient sur le devant de la scène



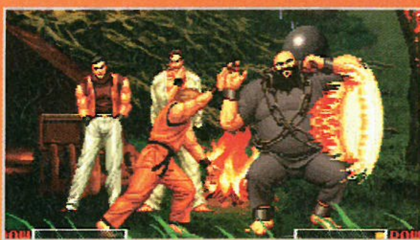
Eiji, le terrible ninja d'Art Of Fighting 2, est l'un des meilleurs personnages du jeu.



Esquive

L'utilité d'une esquive, c'est de pouvoir s'en servir. Pour cela, rien de plus simple : il vous suffit de presser le bouton Z au moment ou un importun vous arrive dessus.





GRAPHISMES **17**

Pour de la 2D, c'est vraiment très bon. Les personnages sont très colorés, et les décors possèdent de très nombreux détails.

ANIMATION **18**

Rien à redire, il y aurait même presque plus de fluidité que sur Neo-Geo, c'est pour vous dire.

MANIABILITÉ **18**

C'est du SNK, et il n'y a pas de secret. C'est difficile au début, mais une fois le principe d'enchaînement et d'esquive assimilé, on fait des merveilles !

SON/BRUITAGE **18**

Bruitages et musiques sont tous les deux excellents, rien à redire. Les digits sonores sont les meilleurs que l'on ait entendu sur Saturn, d'ailleurs.



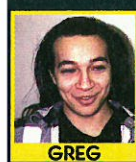
J'AIME

- Une réalisation parfaite.
- La jouabilité SNK.
- Enfin un jeu culte en version française.



J'AIME PAS

- On est un peu en 97…
- Alors s'appeler KOF'95…
- Le '96 déjà dispo en import.



GREG — EN RÉSUMÉ

Et ben voila, le meilleur jeu disponible en 2D sur Saturn en France, c'est celui-ci. Bien sûr, il y aura toujours des tas de gens qui diront que la 3D c'est mieux. Pendant qu'ils râlent, on s'éclate à la meilleure version de ce fantastique jeu de baston. King of Fighters est, depuis le temps, devenu une véritable religion à Joypad. Alors priez mes frères !



RAHAN — EN RÉSUMÉ

KoF, c'est la crème de la baston 2D. Le 95 sur Saturn, c'est simple, c'est le même que sur Néo, la conversion est absolument merveilleuse, grâce à la cartouche dédiée. Un jeu de baston fabuleux, tactique, beau, rapide, aux persos très charismatiques, qui est un indispensable pour tous les fans du genre. Seul bémol, le 96 qui existe en import et qui, bien que moins réussi (pas de cartouche spéciale 96), est d'un intérêt supérieur.

94%

PLAYSTATION

EDITEUR : NAMCO
GENRE : COURSES ARCADE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5 CLASSES
NOMBRE DE CIRCUITS : 4
CONTINUE : 3+MEMORY CARD (UN BLOC)
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



Un passage forestier, qui change un peu des tunnels jaunes habituels dans la saga.

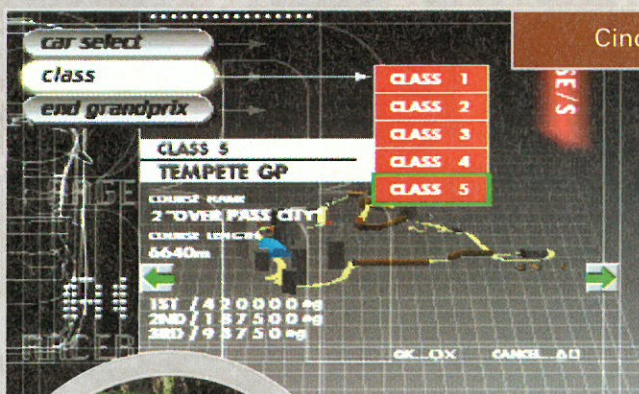
Ridge Racer, c'est pas tout récent... Mais qu'est-ce qu'on était bluffé à l'époque ! Ah, quels jeunes imbéciles nous étions ! Après l'épisode Ridge Racer Revolution, voici venir la véritable suite du hit d'arcade de Namco. Rage Racer est donc un jeu de ouatures, pour ceux d'entre vous qui reviennent d'un voyage sur Alpha du Centaure, dont le seul et unique but est de foncer.

Born To Be Wild

Ne cherchez pas de frein à main, il n'y en a pas. Ne cherchez pas le frein, vous risqueriez de le trouver. Et il ne sert à rien. Rage Racer est très loin, à des milliers de parsecs, de la simulation automobile. Mais, malgré cela, un petit coté gestion très agréable fait son apparition : après chaque course, pourvu que vous parveniez à arriver dans le trio de tête, vous ramenez de l'argent dans vos caisses. Ce qui vous permettra d'améliorer la vôtre (de caisse), où d'en acheter de nouvelles, apparaissant au fur et à mesure de votre progression (une petite quinzaine de voitures s'offriront ainsi à vos yeux ébahis). Au chapitre des nouveautés, ajoutons aussi une réalisation grandement améliorée, avec des graphismes bien plus poussés, plus fins, et une vitesse accrue. Rage Racer conserve néanmoins un petit air de Ridge Racer, avec ses dérapages particulièrement surréalistes, ses bruitages de pédalo à peine motorisé et ses circuits qui se comptent sur les phalanges d'un pouce. Malgré cela, un jeu fun et à la bonne durée de vie, puisque 5 classes vous attendent. Pour passer en classe supérieure, il faut terminer premier à chacun des trois circuits, et arrivé en classe 3, un quatrième circuit se joint à la fête. Rage Racer ravira les fans des épisodes précédents, mais ne contentera certainement pas ceux qui cherchent le réalisme dans un jeu de ouatures...



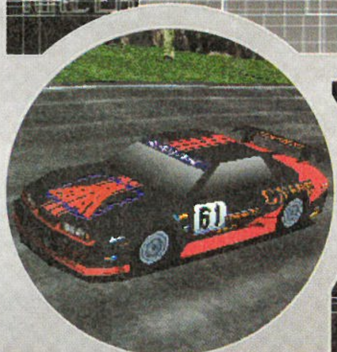


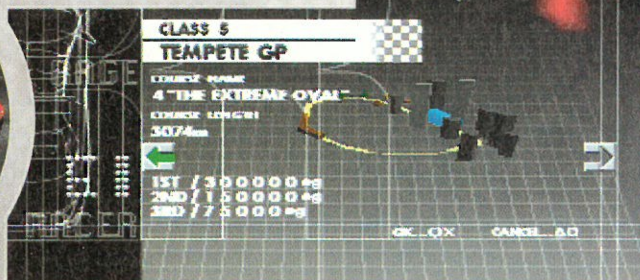


Cinq classes à franchir...

... avec l'apparition de l'ovale en classe 3. Un circuit qui présente peu d'intérêt, mais qui permet de foncer pied au plancher !



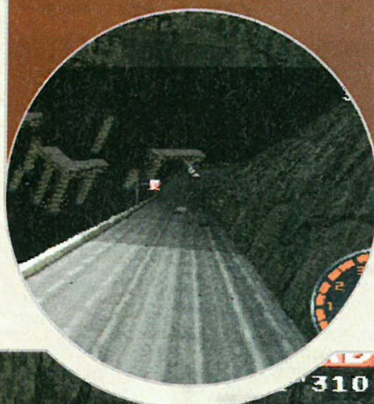






Les circuits de Rage Racer présentent infiniment plus de reliefs que ceux de Ridge Racer.

Des sauts impressionnants, et une profondeur agréable.



EN RÉSUMÉ

Gollum

Se dépasser, aller toujours plus vite, toujours plus haut semble être devenu la devise de Namco. Pour une fois, les reliefs des circuits (bien plus beaux et variés) se feront judicieusement ressentir. Vous pourrez aussi customiser vos engins, ainsi qu'admirer la vitesse d'animation qui est tout simplement fabuleuse... Alors, prêt pour le grand frisson?



La vue extérieure est parfaitement injouable !

Enfin un coté gestion !



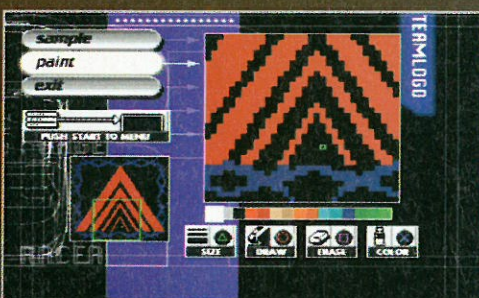
Avant de vous lancer sur la course, plusieurs options s'offrent à vous pour partir de la bonne roue...



Vous pourrez par exemple régler l'adhérence de vos pneus...



Acheter de meilleurs véhicules...



Et même les redécorer !

EN RÉSUMÉ



Rahan

Rage Racer innove enfin par rapport à Ridge Racer, à la différence de Ridge Racer Revolution. Un coté gestion fait son apparition et la réalisation a été améliorée. A part ça, c'est toujours du Ridge, c'est-à-dire des courses arcades, pas réalistes du tout, mais très rapides. Les fans du bouton d'accélération apprécieront !

GRAPHISMES 16

Des graphismes bien plus détaillés que dans les épisodes précédents, mais pas très variés pour autant.

ANIMATION 18

Avec une bonne voiture, les sensations de vitesse deviennent impressionnantes.

MANIABILITÉ 15

Maniabilité arcade à la Ridge Racer, dérapages parfois difficiles à contrôler.

SON/BRUITAGE 14

Musiques technos habituelles, bruitages de solex.



J'AIME

- Enfin un Ridge Racer avec un peu de profondeur.
- Beaucoup de voitures.
- La sensation de vitesse à haut niveau.



J'AIME PAS

- Des bruitages ridicules.
- Les meilleures voitures n'existent qu'en boîte manuelle.
- Pas d'accidents, juste une perte de 40 km/h par choc.

88%

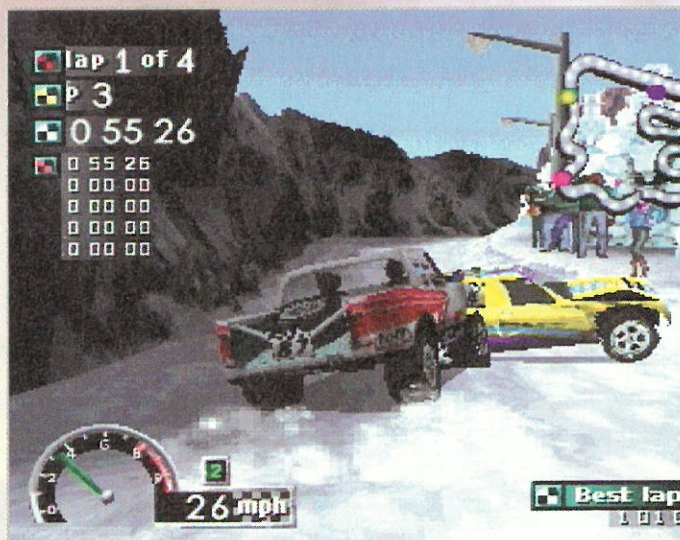
PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : COURSE DE BAGNOLES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 6
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

RALLY CROSS

Chers lecteurs, nous vous avions prévenu ! Pas un mois ne s'écoule sans qu'un éditeur ne se décide à surfer sur la déferlante lucrative du moment : la course automobile ! Attention au retour de bâton, la concurrence est cruelle et ne pardonne aucune erreur ! Mais trêve de bavardage, que l'autopsie commence. A mi chemin entre V-Rally et Monster Trucks, Rally Cross vous propose de courir sur 6 circuits peu amicaux, aux dénivelés plus ou moins chaotiques. Chaque tracé a la particularité d'offrir un certain nombre d'embranchements qui vous permettront de griller les concurrents, si votre dextérité et votre acuité visuelle ne vous abandonnent pas lâchement en cours de route ! En début de partie, vous n'aurez hélas accès qu'à trois malheureux circuits. Vous serez donc condamné à finir le mode championnat en tête pour espérer faire une démonstration de vos talents de pilote émérite sur les... trois (!) autres tracés et ainsi éviter la lassitude... Prions pour que votre cuir chevelu soit suffisamment résistant, car finir premier est aussi aisé (agréable?) que de résoudre une équation logarithmique avec coefficient népérien !

Le syndrome kangourou

En effet, contrairement à la plupart des jeux de caisses, Rally Cross demande énormément de doigté. Inutile, donc, d'appuyer comme une banane sur le champignon. Les circuits sont vraiment vicieux : ils vous obligeront à réduire systématiquement votre vitesse à l'approche des bosses, car la moindre erreur d'appréciation transforme votre bolide en Marsupilami surexcité, puis en tortue trisomique... Rgnnnn ! Exa-spé-rant ! Certes, c'est réaliste, c'est plutôt spectaculaire, mais ça tue carrément le gameplay sur les circuits les plus accidentés. Enfin, vos véhicules souffrent d'une trop forte inertie, ce qui rend le contrôle peu instinctif lors des indispensables contre-braquages ! Pourtant, le jeu est amusant et le côté complètement loufoque y est pour beaucoup. On accroche, pour peu que l'on soit un tantinet persévérant.



Lors des accidents, la carrosserie de votre véhicule s déforme. Je vous défie de vous amuser sur le circuit a Un vrai calvaire.



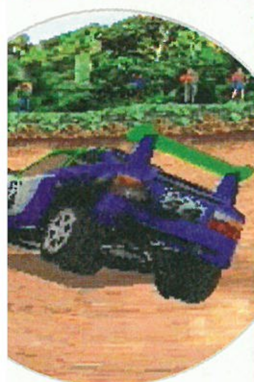
La moindre bosse provoque une envolée spectaculaire.

elle ortue, risquez us retrou- souvent le toit.

Un bon moteur 3D, des graphismes réussis mais une jouabilité approximative



A l'approche des bosses, relâchez franchement la pédale d'accélération !


L'inertie des bolides est abusive, il est quasiment impossible de rattraper un dérapage !

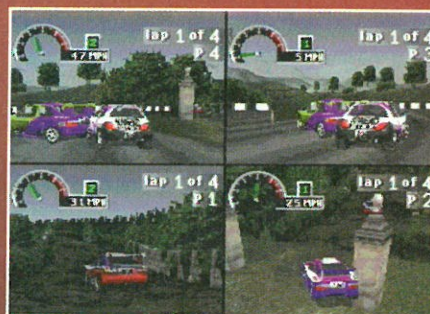

Suicide solution !

En plus du championnat, vous pourrez varier les plaisirs en disputant les courses en Head On ou en Suicide, modes dans lesquels les concurrents partent dans le sens opposé !

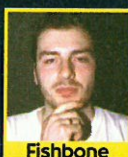



Multijoueur, multijoie?

Un peu à la manière de Mario Kart, Rally Cross propose un mode 4 joueurs en écran splitté. Modérez votre enthousiasme, ça rame monstrueusement. Sans parler de la confusion graphique ! Optez plutôt pour le mode 2 joueurs, c'est plus sage…






Fishbone

EN RÉSUMÉ

Vraiment dommage que Rally Cross n'ait pas été plus "fignolé", car il possède des atouts techniques et graphiques conséquents. L'animation est fluide et l'affichage exempt de clipping, ce qui est très agréable. Pour le reste, les accidents sont vraiment spectaculaires en raison des tonneaux que vous pourrez effectuer en cas d'erreur de conduite. En fait, c'est surtout la jouabilité qui fait défaut à Rally Cross. Tout cela donne un jeu oscillant entre le moyen et le bon.

Quand vous aurez fini le mode Championnat, vous pourrez piloter 19 véhicules !



GRAPHISMES 16
Des couleurs flashy, des véhicules bien modélisés, des paysages variés mais des textures qui manquent de finesse.

ANIMATION 16
C'est fluide et les rebonds des véhicules sont bien rendus. Un bon moteur 3D dans l'ensemble.

MANIABILITÉ 12
Argh ! L'inertie des voitures est un peu trop prononcée. Le relief n'arrange pas les choses. Franchement décourageant.

SON/BRUITAGE 16
Des bruits de carrosserie et de tôle froissées très réussis, dont vous profiterez très largement.


J'AIME
- Un clipping absent et de bons graphismes.
- 19 caisses !
- Les raccourcis.
- Un relief et la réaction des suspensions plutôt bien gérés.


J'AIME PAS
- Une maniabilité pénible.
- Un mode quatre joueurs fouillis.
- 6 circuits, c'est peu…


Willow

EN RÉSUMÉ

Rally Cross dispose d'atouts techniques et graphiques, hélas le gameplay ne suit pas. Piloter n'est guère passionnant, les sensations de conduite sont globalement assez peu agréables et le nombre de circuits est trop juste en comparaison des productions actuelles. Désolé, mais il y a beaucoup mieux sur le marché. Attention, l'abus de course automobile nuit gravement à la créativité.

80%

PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : DOOM-LIKE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : -
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Life Force Tenka

Je cite: "Nous sommes en 2096 et le monde a bien changé". Ben tiens. "La pollution, les guerres, ont rendu la Terre invivable, et elle a peu à peu été abandonnée". Ça m'aurait étonné. "Joey Tenka vit sur une colonie lointaine, après avoir travaillé dur pendant des années pour s'offrir un billet pour le paradis". Veinard... "Malheureusement, le paradis espéré ressemble davantage à un enfer". Ah, bah je m'disais, aussi ! "La Trojan inc. utilise des marginaux, dont personne ne remarquera la disparition...", à part moi, "... et les manipule pour lever une armée de Bionoïds". Bon, allez, ça va, je vais l'éradiquer votre corpo de pourris...

Euh, j'ai un truc sur le feu, là...

Tenka est un Doom-like. Juste un shoot'em up en vue subjective, quoi. Dans le rôle de Joey Tenka, le gars qui avait raté son paradis, me voilà à l'assaut de niveaux qui se révéleront assez vite répétitifs, malgré un certain effort de variété dans les textures. L'ambiance est à l'éclairage façon coupure d'électricité... mais, c'est curieux, me voilà déjà au 6e niveau, sur les 20 proposés, et je n'ai pas encore eu de poussée d'adrénaline. Faut dire que les ennemis, pas très variés non plus, sont particulièrement dépourvus de matière grise... je me livre donc à un tir au pigeon, puisque c'est bien de pigeons dont il s'agit, et collecte les quelques bonus éparpillés dans les successions de coursives assez labyrinthiques. Mais, arrivé au dixième niveau, je n'ai toujours pas d'arme impressionnante. C'est énervant. Bref, Tenka est loin d'être une vraie catastrophe, mais c'est à peu près aussi loin d'être un bon Doom-like. Même les fans absolus du genre n'y trouveront pas leur plaisir, tant le challenge, s'il est assez long pourtant, n'est pas de haute volée... Difficile d'y accrocher plus de 10 niveaux : Tenka est ennuyeux. A moins bien sûr, que vous ne viviez que pour jouer au Doom-like auquel cas, commencez à vous inquiéter.


Une des idées sympas de Tenka, des passages dans des coursives d'aération.





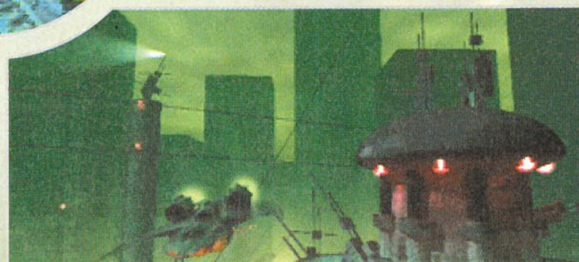
Dès que les objectifs du niveau sont remplis, la mention "evac" apparaît à l'écran.

Des barrières laser ! Bon bah je tire dessus... hop ! Un problème qui aura duré 2 secondes.



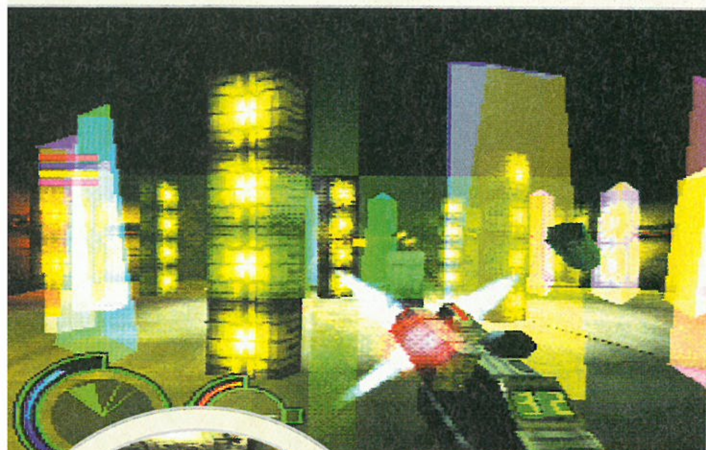


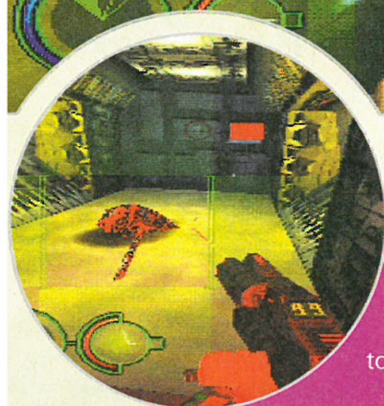




n des rares bons points de Tenka : les cinématiques d'ambiance.

Le premier Doom-like de Psygnosis n'est pas une franche réussite...





Pareil : pour aller au centre de ce cyclone énergétique sans se faire toucher, il suffit de tirer sur les blocs.

Avec une patte en moins, il a l'air particulièrement pitoyable, ce monstre, à tourner en rond tout seul. Au moins, c'est drôle...



La seule chose à recharger est votre bouclier, grâce à ces bonus bleus.

COMPARATIF • COMPARATIF

Tenka vs Exhumed

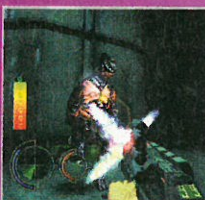
Mis à part l'ambiance, que l'on peut difficilement utiliser comme critère de comparaison tant elles sont différentes, Exhumed écrabouille Tenka sur tous les autres plans : fluidité et rapidité du jeu, éclairages et finesse des textures, variété des monstres et du challenge proposé. A pas photo, a vachement mieux Exhumed.

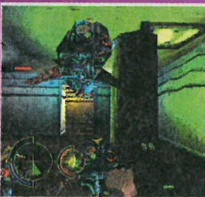


COMPARATIF • COMPARATIF

Les monstres les plus débiles de l'histoire du Doom-like

Les monstres peuvent paraître variés, sur ce petit échantillon. Mais c'est tellement sombre, et on les shoote de tellement loin... en plus ils sont particulièrement débiles. Ils font souvent du sur place à 2 mètres de vous, bref... c'est juste histoire de vous montrer !










RAHAN — EN RÉSUMÉ

Tenka dispose de quelques bonnes idées, innove avec ses ennemis en 3D, mais c'est bien là tout ce qu'il a à offrir. Pas de flippette, pas beaucoup d'armes et en tout cas très tard dans le jeu, des ennemis qui ne réagissent pas, et des niveaux finalement très répétitifs. Dans le cas extrême où vous avez exploité tous les autres Doom-like PlayStation, et encore !



TSR — EN RÉSUMÉ

Etre un Doom-like, après Doom pour l'ambiance, Exhumed pour la richesse de jeu et Disruptor pour les graphismes n'est pas chose aisée. Les niveaux sombres et labyrinthiques de Tenka ne parviennent pas à convaincre. Des graphismes quelconques, un manque de pêche singulier et aucune véritable innovation. Dommage, on s'attendait à mieux de la part de Psygno.

GRAPHISMES — 14

De qualité variable, ils sont assez sombres pour l'ambiance. Assez fins tout de même.

ANIMATION — 13

Bouh ! Dès qu'il y a plus d'un ennemi à l'écran, on se traîne. Même sans ennemi, on est loin de la fluidité d'Exhumed, d'ailleurs.

MANIABILITÉ — 10

Les configs de manette sont peut-être les pires que j'ai trouvées pour un jeu de ce type.

SON/BRUITAGE — 14

Certaines musiques très sympas, mais les bruitages ne donnent aucune sensation de puissance.



J'AIME

- Les cinématiques sympas.
- Des monstres en 3D.
- Donne envie d'être pacifiste...
- L'atmosphère futuriste



J'AIME PAS

- Pas de nouvelle arme avant le 10e niveau !
- Certaines textures monochromes.
- Trop lent. Trop mou.
- Des monstres super-stupides.

78%

PLAYSTATION
EDITEUR : BULLFROG
GENRE : STRATÉGIE-ACTION TEMPS RÉEL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SPECIAL : 2 CAMPS À JOUER
NOMBRE DE MISSIONS : PLEIN.
CONTINUE : INFINIE, TANT QUE VOUS AVEZ DES AGENTS.
DIFFICULTÉ : ULTRA-TURBO TROP DUR !
EXISTE SUR : CD-ROM

SYNDICATE WARS

Syndicate, c'est une histoire qui a commencé sur PC. Syndicate Wars, c'est la suite et ça vient aussi du monde des paddles à 102 touches. Ce jeu de stratégie/action (plus action que stratégie, tout de même) se déroule dans un futur proche, où la technologie s'est développée jusqu'à fusionner l'homme et la machine, et où l'information, les données, sont ce qui a le plus de valeur au monde... Un monde cyberpunk s'il en est, directement inspiré des sombres histoires développées par l'écrivain W. Gibson.

Pourquoi tant de haine?

En fait, vous agissez soit pour le compte d'une corporation toute puissante, soit pour celui d'une église d'allumés psychopathes prônant le cataclysme final. Une fois choisi votre camp, vous entrez dans ce monde décadent, où vous allez équiper quatre agents fraîchement lobotomisés pour le compte de votre organisation, et vous faire une joie de les envoyer au turbin, et fissa ! De mission en mission, vous pourrez renforcer leur équipement et les cybernétiser pour en faire de véritables machines de guerre. Meurtres, escortes d'ingénieurs ou enlèvements, hold-up, matage de révolution ou espionnage industriel, les missions sont nombreuses et variées. L'action se déroule en milieu urbain, dans des mégapoles modélisées de main de maître en 3D (que vous pourrez faire pivoter en temps réel pour avoir le meilleur aperçu de l'action). Tout est permis : vol de véhicules, drogues de combat, mission en solo ou en groupe, investissement de bâtiment ou carnage parmi les civils. Vous pourrez même, à l'aide du "persuatron", rallier des civils ou des flics à votre cause ! Un jeu qui dispose de tous les ingrédients d'un hit, mais malheureusement, arrivé à la quatrième mission, alors que vos agents sont tous contents avec leurs lance-flammes flambants neufs (!), voici que débarque un troupeau de fous-furieux armés de lasers à impulsion ! Le jeu devient vite bien trop difficile, voire injouable. Moi, ça me fout hors de moi, de voir toutes ces bonnes idées gâchées. SW est à réserver aux Dieux des consoles, et encore.

Les véhicules permettent de franchir les murailles des corpos concurrentes, mais le comité de réception aura tôt fait de vous en faire sortir.

CRYOCUVE
1 2 3 4 DEVEREUX TOUS LES AGENTS 0000990839
CRYO: 1 DEVEREUX, 2 ZABER, 3 YUEN, 4 SCHRØED, 5 NIMAN, 6 SCHUBER, 7 GOSZ
CERVEAU N 3 / BRAS N 3 / CORPS N 3 / PEAU V 4 / JAMBES N 3
PEAU V 4
POSSÉDANT CERTAIN CARACTÉRISTIQUES MORPHOBOUCLIER DEVRAIT PERMETTRE NOS AGENTS D'ÉCHAPPER À LA SURVEILLANCE SCANOGRAPHIQUE D'UTOPIA EN CONSERVANT L'APPARENCE D'UN EXÉCUTANT DE FAÇON CONTINUE.
COUT 95
ACCEPTER

La cryocuve permet de transformer vos agents en cyborgs surpuissants.

INSTRUCTIONS

Briefing à l'église de l'ère nouvelle : l'ambiance passe du milieu corporatiste froid à celui du milieu religieux complètement allumé !

Syndicate Wars, ou la [fr]ustration d'un jeu qui avait tout pour être un hit...

Quel arsenal pour l'an 2000?

Voici un petit panel des armes disponibles dans SW. Il y en a de très puissantes, mais malheureusement, il y a toujours mieux en face.


L'uzi, arme de base.


Le Minigun, gatling du futur.


Le Persuatron, l'arme à se faire des amis.


Le Laser, ça commence à faire très mal.


Le gaz inhibiteur, pour faire un gros dodo.


La Masse à électron, idéal pour détruire toute structure métallique.


Le Cerbere IFF, chien de garde du futur.


Des effets de transparence sur les bâtiments évitent de perdre de vue ses agents en pleine mission.


L'arme ultime : un seul rayon et l'adversaire est transporté dans le futur par une aura bleutée. Rapide, efficace !

EN RÉSUMÉ


Rahan

Syndicate Wars est un titre qui donne envie de se taper la tête contre les murs. Pourquoi n'ont-ils pas soigné un peu plus le dosage de la difficulté? Le concept made in Bullfrog était très sympa, l'interface impeccable, et la technique supportait le jeu autant que l'ambiance cyber. Je suis dégoûté. Syndicate Wars est exaspérant avec cette difficulté. Je vais me remettre aux dominos, tiens.


C'est pas moi, le massacre, m'sieur l'agent. J'vous jure.


Les explosions des véhicules et autres structures sont bien rendues.

EN RÉSUMÉ


Willow

Ecœuré ! Ecœuré par cette difficulté insurmontable qui assassine un jeu unique en son genre, un moteur 3D exceptionnel et une ambiance cyber-glauque des plus jouissives. Une véritable hérésie ! Que dis-je, un désastre… J'vais me miner le moral en allant voir Johnny Mnemonic. Dommage, car tout le reste du jeu est impeccable (d'où la note !).

GRAPHISMES 16

Couleurs froides et sombres façon mégaplexe cyberpunk, effets de lumière et de transparence réussis.

ANIMATION 17

La 3D tourne en temps réel avec une fluidité impressionnante, les sprites sont sympa.

MANIABILITÉ 17

L'interface a été pensée au mieux pour le paddle. Du tout bon.

SON/BRUITAGE 15

Une seule musique pour accompagner le jeu ! Ça devient vite lassant. Heureusement, les bruitages sont biens.



J'AIME

- L'ambiance cyberpunk.
- La présentation générale du jeu.
- La 3D temps réel fluide.
- Le concept.
- La variété des équipements.
- Le reste aussi.



J'AIME PAS

- C'est bien trop dur passé la 5e mission.
- Ça gâche tout le plaisir du jeu.

75%

SATURN

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : ACTION-STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM, 3DO ET PLAYSTATION

RETURN FIRE

Vous êtes un vert ou un marron (eh oui, c'est comme ça !). Si vous êtes vert, l'ennemi est marron, et vice-versa. Dans votre base, vous avez une Jeep très rapide mais fragile, un hélicoptère très rapide mais fragile, un tank lent et très résistant, et un lance-roquette mobile très lent et très puissant. Le but du jeu est d'aller dans les teritoires occupés par l'ennemi et de tout y détruire jusqu'à ce que vous trouviez un drapeau, symbole du pouvoir de l'adversaire. Une fois ce drapeau trouvé, il va falloir venir le chercher en Jeep et le ramener dans votre camp. Bien sûr, vous ne pouvez pas utiliser la jeep directement : il va d'abord falloir établire une petite stratégie, comme lancer les hélicoptères en éclaireurs, puis les tanks pour tout détruire et enfin lancer la jeep uniquement pour aller chercher le drapeau. Seul, c'est très vite linéaire, car cela se termine finalement en allers-retours incessants entre la base ennemie où l'on casse tout et votre base (où l'on retourne se reposer avant de repartir). Bof. Par contre, à deux, c'est la grande classe puisqu'il faut non seulement choper le drapeau de l'adversaire, mais surtout l'empêcher de vous piquer le vôtre, élément qui n'existe pas dans le jeu solitaire. Alors tout de suite le jeu devient rigolo, même si l'animation est carrément saccadée et peut finir par faire mal aux yeux. Un jeu qui ne vaut pas le coup seul, mais qui s'avère sympa à deux.



L'avantage de l'hélicoptère (à gauche), c'est de pouvoir se rendre très vite d'un bout à l'autre de la carte.



Une solution idéale est de connaître les positions de l'ennemi et de détruire ses tourelles à distance.





Pourquoi se priver d'une bonne partie de destruction de tanks entre amis?

GRAPHISMES : 12
Le jeu est à peu près en 8 couleurs. On ne voit donc pas pourquoi on vous dirait qu'il est splendide et coloré. Non mais.

ANIMATION : 10
Ohlala, ça saccade, ça se traîne, c'est pas super tout ça. Je sais bien que tout le jeu est en 3D, mais c'est pas une raison pour nous pondre un truc comme ça...

MANIABILITÉ : 17
Les médiocres bruitages sont rattrapés par une musique fantastique qui reprend des grands thèmes de la musique classique, comme la charge des Walkyries.

SON/BRUITAGE : 16
Le Tank est parfaitement maniable, ainsi que le lance-roquette mobile. Pour la Jeep, c'est parfois un peu dur mais ça passe.



J'AIME
- Un jeu à deux très prenant.
- L'ambiance militaire à tout casser.
- Les musiques classiques.



J'AIME PAS
- Une réalisation poussive.
- Le manque de pêche seul.
- La maniabilité.



Greg

EN RÉSUMÉ

Impossible de passer rapidement sur ce titre qui, bien que sorti il y a déjà plusieurs mois sur PlayStation, devrait enthousiasmer les possesseurs de Saturn que nous sommes. Un mode deux joueurs vraiment éclatant pour un jeu plus «action» que «tactique». Dommage cependant que les développeurs n'aient pas profité du délai pour améliorer cette version Saturn qui reste techniquement très moyenne.

82%

Un bon moteur 3D, des graphismes réussis mais une jouabilité approximative



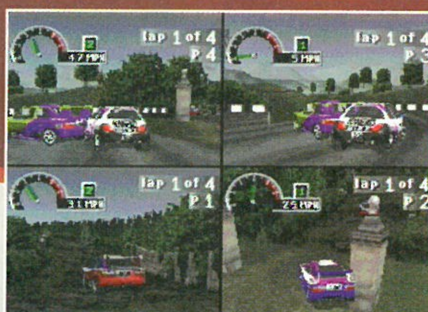
A l'approche des bosses, relâchez franchement la pédale d'accélération !


L'inertie des bolides est abusive, il est quasiment impossible de rattraper un dérapage !


Multijoueur, multijoie?

Un peu à la manière de Mario Kart, Rally Cross propose un mode 4 joueurs en écran splitté. Modérez votre enthousiasme, ça rame monstrueusement. Sans parler de la confusion graphique ! Optez plutôt pour le mode 2 joueurs, c'est plus sage…

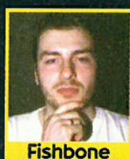




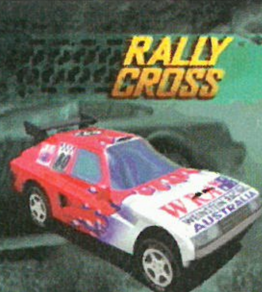
Suicide solution !

En plus du championnat, vous pourrez varier les plaisirs en disputant les courses en Head On ou en Suicide, modes dans lesquels les concurrents partent dans le sens opposé !





Fishbone

EN RÉSUMÉ Vraiment dommage que Rally Cross n'ait pas été plus "fignolé", car il possède des atouts techniques et graphiques conséquents. L'animation est fluide et l'affichage exempt de clipping, ce qui est très agréable. Pour le reste, les accidents sont vraiment spectaculaires en raison des tonneaux que vous pourrez effectuer en cas d'erreur de conduite. En fait, c'est surtout la jouabilité qui fait défaut à Rally Cross. Tout cela donne un jeu oscillant entre le moyen et le bon.



Quand vous aurez fini le mode Championnat, vous pourrez piloter 19 véhicules !

GRAPHISMES 16
Des couleurs flashy, des véhicules bien modélisés, des paysages variés mais des textures qui manquent de finesse.

ANIMATION 16
C'est fluide et les rebonds des véhicules sont bien rendus. Un bon moteur 3D dans l'ensemble.

MANIABILITÉ 12
Argh ! L'inertie des voitures est un peu trop prononcée. Le relief n'arrange pas les choses. Franchement décourageant.

SON/BRUITAGE 16
Des bruits de carrosserie et de tôle froissées très réussis, dont vous profiterez très largement.


J'AIME
- Un clipping absent et de bons graphismes.
- 19 caisses !
- Les raccourcis.
- Un relief et la réaction des suspensions plutôt bien gérés.


J'AIME PAS
- Une maniabilité pénible.
- Un mode quatre joueurs fouillis.
- 6 circuits, c'est peu…


Willow

EN RÉSUMÉ Rally Cross dispose d'atouts techniques et graphiques, hélas le gameplay ne suit pas. Piloter n'est guère passionnant, les sensations de conduite sont globalement assez peu agréables et le nombre de circuits est trop juste en comparaison des productions actuelles. Désolé, mais il y a beaucoup mieux sur le marché. Attention, l'abus de course automobile nuit gravement à la créativité.

80%

PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : DOOM-LIKE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : -
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Life Force Tenka

Je cite: "Nous sommes en 2096 et le monde a bien changé". Ben tiens. "La pollution, les guerres, ont rendu la Terre invivable, et elle a peu à peu été abandonnée". Ça m'aurait étonné. "Joey Tenka vit sur une colonie lointaine, après avoir travaillé dur pendant des années pour s'offrir un billet pour le paradis". Veinard... "Malheureusement, le paradis espéré ressemble davantage à un enfer". Ah, bah je m'disais, aussi ! "La Trojan inc. utilise des marginaux, dont personne ne remarquera la disparition...", à part moi, "... et les manipule pour lever une armée de Bionoïds". Bon, allez, ça va, je vais l'éradiquer votre corpo de pourris...

Euh, j'ai un truc sur le feu, là...

Tenka est un Doom-like. Juste un shoot'em up en vue subjective, quoi. Dans le rôle de Joey Tenka, le gars qui avait raté son paradis, me voilà à l'assaut de niveaux qui se révéleront assez vite répétitifs, malgré un certain effort de variété dans les textures. L'ambiance est à l'éclairage façon coupure d'électricité... mais, c'est curieux, me voilà déjà au 6e niveau, sur les 20 proposés, et je n'ai pas encore eu de poussée d'adrénaline. Faut dire que les ennemis, pas très variés non plus, sont particulièrement dépourvus de matière grise... je me livre donc à un tir au pigeon, puisque c'est bien de pigeons dont il s'agit, et collecte les quelques bonus éparpillés dans les successions de coursives assez labyrinthiques. Mais, arrivé au dixième niveau, je n'ai toujours pas d'arme impressionnante. C'est énervant. Bref, Tenka est loin d'être une vraie catastrophe, mais c'est à peu près aussi loin d'être un bon Doom-like. Même les fans absolus du genre n'y trouveront pas leur plaisir, tant le challenge, s'il est assez long pourtant, n'est pas de haute volée... Difficile d'y accrocher plus de 10 niveaux : Tenka est ennuyeux. A moins bien sûr, que vous ne viviez que pour jouer au Doom-like auquel cas, commencez à vous inquiéter.


Une des idées sympas de Tenka, des passages dans des coursives d'aération.



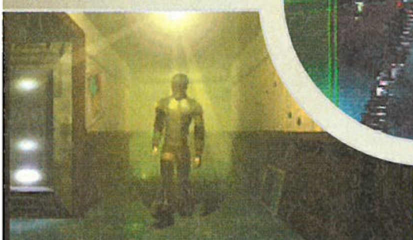


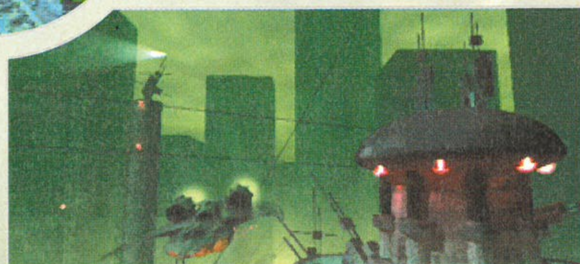
Dès que les objectifs du niveau sont remplis, la mention "evac" apparaît à l'écran.

Des barrières laser ! Bon bah je tire dessus... hop ! Un problème qui aura duré 2 secondes.



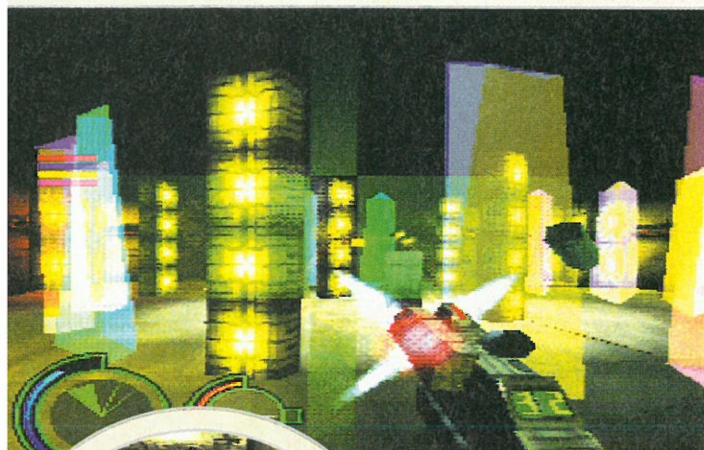


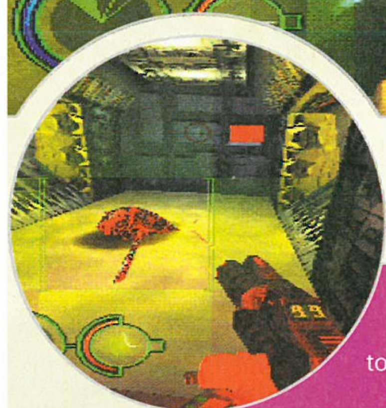




n des rares bons points de Tenka : les cinématiques d'ambiance.

.e premier Doom-like de Psygnosis n'est pas une franche réussite...





Pareil : pour aller au centre de ce cyclone énergétique sans se faire toucher, il suffit de tirer sur les blocs.

Avec une patte en moins, il a l'air particulièrement pitoyable, ce monstre, à tourner en rond tout seul. Au moins, c'est drôle...



La seule chose à recharger est votre bouclier, grâce à ces bonus bleus.



RAHAN

EN RÉSUMÉ

Tenka dispose de quelques bonnes idées, innove avec ses ennemis en 3D, mais c'est bien là tout ce qu'il a à offrir. Pas de flippette, pas beaucoup d'armes et en tout cas très tard dans le jeu, des ennemis qui ne réagissent pas, et des niveaux finalement très répétitifs. Dans le cas extrême où vous avez exploité tous les autres Doom-like PlayStation, et encore !

COMPARATIF • COMPARATIF

Tenka vs Exhumed

Mis à part l'ambiance, que l'on peut difficilement utiliser comme critère de comparaison tant elles sont différentes, Exhumed écrabouille Tenka sur tous les autres plans : fluidité et rapidité du jeu, éclairages et finesse des textures, variété des monstres et du challenge proposé. A pas photo, a vachement mieux Exhumed.

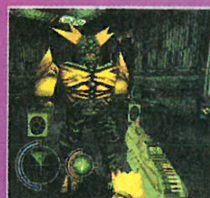


COMPARATIF • COMPARATIF

Les monstres les plus débiles
de l'histoire du Doom-like

Les monstres peuvent paraître variés, sur ce petit échantillon. Mais c'est tellement sombre, et on les shoote de tellement loin... en plus ils sont particulièrement débiles. Ils font souvent du sur place à 2 mètres de vous, bref... c'est juste histoire de vous montrer !













GRAPHISMES **14**

De qualité variable, ils sont assez sombres pour l'ambiance. Assez fins tout de même.

ANIMATION **13**

Bouh ! Dès qu'il y a plus d'un ennemi à l'écran, on se traîne. Même sans ennemi, on est loin de la fluidité d'Exhumed, d'ailleurs.

MANIABILITÉ **10**

Les configs de manette sont peut-être les pires que j'ai trouvées pour un jeu de ce type.

SON/BRUITAGE **14**

Certaines musiques très sympas, mais les bruitages ne donnent aucune sensation de puissance.



J'AIME

- Les cinématiques sympas.
- Des monstres en 3D.
- Donne envie d'être pacifiste...
- L'atmosphère futuriste



J'AIME PAS

- Pas de nouvelle arme avant le 10e niveau !
- Certaines textures monochromes.
- Trop lent. Trop mou.
- Des monstres super-stupides.



TSR

EN RÉSUMÉ

Etre un Doom-like, après Doom pour l'ambiance, Exhumed pour la richesse de jeu et Disruptor pour les graphismes n'est pas chose aisée. Les niveaux sombres et labyrinthiques de Tenka ne parviennent pas à convaincre. Des graphismes quelconques, un manque de pêche singulier et aucune véritable innovation. Dommage, on s'attendait à mieux de la part de Psygno.

78%

PLAYSTATION

EDITEUR : BULLFROG
GENRE : STRATÉGIE-ACTION TEMPS RÉEL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SPECIAL : 2 CAMPS À JOUER
NOMBRE DE MISSIONS : PLEIN.
CONTINUE : INFINIE, TANT QUE VOUS AVEZ DES AGENTS.
DIFFICULTÉ : ULTRA-TURBO TROP DUR !
EXISTE SUR : CD-ROM



SYNDICATE WARS

Syndicate, c'est une histoire qui a commencé sur PC. Syndicate Wars, c'est la suite et ça vient aussi du monde des paddles à 102 touches. Ce jeu de stratégie/action (plus action que stratégie, tout de même) se déroule dans un futur proche, où la technologie s'est développée jusqu'à fusionner l'homme et la machine, et où l'information, les données, sont ce qui a le plus de valeur au monde... Un monde cyberpunk s'il en est, directement inspiré des sombres histoires développées par l'écrivain W. Gibson.

Pourquoi tant de haine?

En fait, vous agissez soit pour le compte d'une corporation toute puissante, soit pour celui d'une église d'allumés psychopathes prônant le cataclysme final. Une fois choisi votre camp, vous entrez dans ce monde décadent, où vous allez équiper quatre agents fraîchement lobotomisés pour le compte de votre organisation, et vous faire une joie de les envoyer au turbin, et fissa ! De mission en mission, vous pourrez renforcer leur équipement et les cybernétiser pour en faire de véritables machines de guerre. Meurtres, escortes d'ingénieurs ou enlèvements, hold-up, matage de révolution ou espionnage industriel, les missions sont nombreuses et variées. L'action se déroule en milieu urbain, dans des mégapoles modélisées de main de maître en 3D (que vous pourrez faire pivoter en temps réel pour avoir le meilleur aperçu de l'action). Tout est permis : vol de véhicules, drogues de combat, mission en solo ou en groupe, investissement de bâtiment ou carnage parmi les civils. Vous pourrez même, à l'aide du "persuatron", rallier des civils ou des flics à votre cause ! Un jeu qui dispose de tous les ingrédients d'un hit, mais malheureusement, arrivé à la quatrième mission, alors que vos agents sont tous contents avec leurs lance-flammes flambants neufs (!), voici que débarque un troupeau de fous-furieux armés de lasers à impulsion ! Le jeu devient vite bien trop difficile, voire injouable. Moi, ça me fout hors de moi, de voir toutes ces bonnes idées gâchées. SW est à réserver aux Dieux des consoles, et encore.



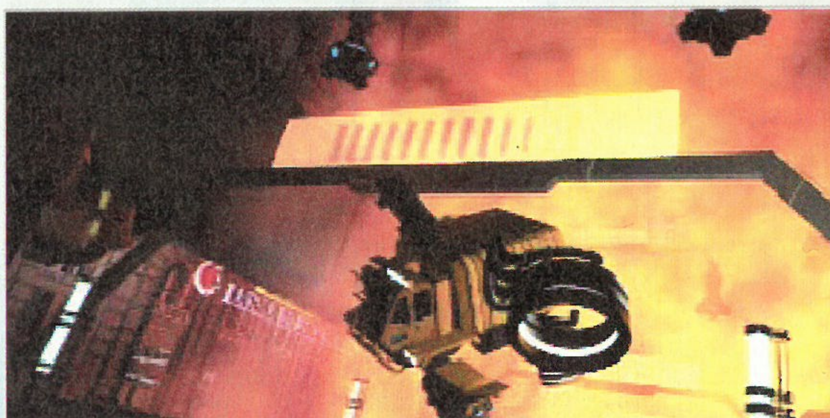
Les véhicules permettent de franchir les murailles des corpos concurrentes, mais le comité de réception aura tôt fait de vous en faire sortir.





La cryocuve permet de transformer vos agents en cyborgs surpuissants.

Briefing à l'église de l'ère nouvelle : l'ambiance passe du milieu corporatiste froid à celui du milieu religieux complètement allumé !



Syndicate Wars, ou la ustration d'un jeu qui avait tout pour être un hit...

Quel arsenal pour l'an 2000?


L'uzi, arme de base.

Voici un petit panel des armes disponibles dans SW. Il y en a de très puissantes, mais malheureusement, il y a toujours mieux en face.


Le Minigun, gatling du futur.


Le Persuatron, l'arme à se faire des amis.


Le Laser, ça commence à faire très mal.


Le gaz inhibiteur, pour faire un gros dodo.


La Masse à électron, idéal pour détruire toute structure métallique.


Le Cerbere IFF, chien de garde du futur.


Des effets de transparence sur les bâtiments évitent de perdre de vue ses agents en pleine mission.


L'arme ultime : un seul rayon et l'adversaire est transporté dans le futur par une aura bleutée. Rapide, efficace !


Rahan

EN RÉSUMÉ

Syndicate Wars est un titre qui donne envie de se taper la tête contre les murs. Pourquoi n'ont-ils pas soigné un peu plus le dosage de la difficulté? Le concept made in Bullfrog était très sympa, l'interface impeccable, et la technique supportait le jeu autant que l'ambiance cyber. Je suis dégoûté. Syndicate Wars est exaspérant avec cette difficulté. Je vais me remettre aux dominos, tiens.


C'est pas moi, le massacre, m'sieur l'agent. J'vous jure.

Les explosions des véhicules et autres structures sont bien rendues.


Willow

EN RÉSUMÉ

Ecœuré ! Ecœuré par cette difficulté insurmontable qui assassine un jeu unique en son genre, un moteur 3D exceptionnel et une ambiance cyber-glauque des plus jouissives. Une véritable hérésie ! Que dis-je, un désastre... J'vais me miner le moral en allant voir Johnny Mnemonic. Dommage, car tout le reste du jeu est impeccable (d'où la note !).

GRAPHISMES 16

Couleurs froides et sombres façon mégaplexe cyberpunk, effets de lumière et de transparence réussis.

ANIMATION 17

La 3D tourne en temps réel avec une fluidité impressionnante, les sprites sont sympa.

MANIABILITÉ 17

L'interface a été pensée au mieux pour le paddle. Du tout bon.

SON/BRUITAGE 15

Une seule musique pour accompagner le jeu ! Ça devient vite lassant. Heureusement, les bruitages sont biens.


J'AIME

- L'ambiance cyberpunk.
- La présentation générale du jeu.
- La 3D temps réel fluide.
- Le concept.
- La variété des équipements.
- Le reste aussi.


J'AIME PAS

- C'est bien trop dur passé la 5e mission.
- Ça gâche tout le plaisir du jeu.

75%

SATURN

EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : ACTION-STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM, 3DO ET PLAYSTATION

RETURN FIRE

Vous êtes un vert ou un marron (eh oui, c'est comme ça !). Si vous êtes vert, l'ennemi est marron, et vice-versa. Dans votre base, vous avez une Jeep très rapide mais fragile, un hélicoptère très rapide mais fragile, un tank lent et très résistant, et un lance-roquette mobile très lent et très puissant. Le but du jeu est d'aller dans les teritoires occupés par l'ennemi et de tout y détruire jusqu'à ce que vous trouviez un drapeau, symbole du pouvoir de l'adversaire. Une fois ce drapeau trouvé, il va falloir venir le chercher en Jeep et le ramener dans votre camp. Bien sûr, vous ne pouvez pas utiliser la jeep directement : il va d'abord falloir établire une petite stratégie, comme lancer les hélicoptères en éclaireurs, puis les tanks pour tout détruire et enfin lancer la jeep uniquement pour aller chercher le drapeau. Seul, c'est très vite linéaire, car cela se termine finalement en allers-retours incessants entre la base ennemie où l'on casse tout et votre base (où l'on retourne se reposer avant de repartir). Bof. Par contre, à deux, c'est la grande classe puisqu'il faut non seulement choper le drapeau de l'adversaire, mais surtout l'empêcher de vous piquer le vôtre, élément qui n'existe pas dans le jeu solitaire. Alors tout de suite le jeu devient rigolo, même si l'animation est carrément saccadée et peut finir par faire mal aux yeux. Un jeu qui ne vaut pas le coup seul, mais qui s'avère sympa à deux.

L'avantage de l'hélicoptère (à gauche), c'est de pouvoir se rendre très vite d'un bout à l'autre de la carte.





Une solution idéale est de connaître les positions de l'ennemi et de détruire ses tourelles à distance.





Pourquoi se priver d'une bonne partie de destruction de tanks entre amis?

GRAPHISMES 12
Le jeu est à peu près en 8 couleurs. On ne voit donc pas pourquoi on vous dirait qu'il est splendide et coloré. Non mais.

ANIMATION 10
Ohlala, ça saccade, ça se traîne, c'est pas super tout ça. Je sais bien que tout le jeu est en 3D, mais c'est pas une raison pour nous pondre un truc comme ça...

MANIABILITÉ 17
Les médiocres bruitages sont rattrapés par une musique fantastique qui reprend des grands thèmes de la musique classique, comme la charge des Walkyries.

SON/BRUITAGE 16
Le Tank est parfaitement maniable, ainsi que le lance-roquette mobile. Pour la Jeep, c'est parfois un peu dur mais ça passe.



J'AIME
- Un jeu à deux très prenant.
- L'ambiance militaire à tout casser.
- Les musiques classiques.



J'AIME PAS
- Une réalisation poussive.
- Le manque de pêche seul.
- La maniabilité.



Greg

EN RÉSUMÉ

Impossible de passer rapidement sur ce titre qui, bien que sorti il y a déjà plusieurs mois sur PlayStation, devrait enthousiasmer les possesseurs de Saturn que nous sommes. Un mode deux joueurs vraiment éclatant pour un jeu plus «action» que «tactique». Dommage cependant que les développeurs n'aient pas profité du délai pour améliorer cette version Saturn qui reste techniquement très moyenne.

82%

Pour les Vacances offrez vous la même en Couleur !



Le Premier Catalogue exclusivement consacré à **PlayStation**

http://www.PSX-ARCANAUTE.com

Vente sécurisée sur Internet !

- **Plus de la moitié des Jeux Neufs à moins de 300 F**
- **Tous les Jeux Occasions à moins de 200 F**
- **Frais de Port "GRATUITS" sur toute l'Europe**

PSX ARCANAUTE rachète vos Jeux, Consoles, et Accessoires PlayStation au meilleur Prix, et "CASH".

Demande de Catalogue papier par Courrier, Téléphone ou Fax !

Paiement par carte avec :



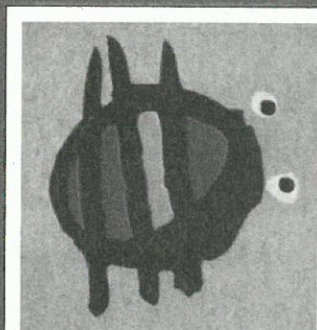




Commandez aussi par :

Tel : **(33) 02.41.880.602**

Fax : **(33) 02.41.880.880**



PSX

@rcanaute

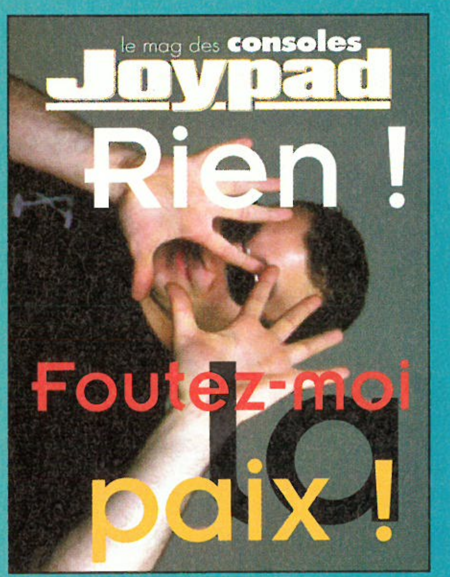


Y'a des jours où on se dit : "qu'est-ce qu'on est bien en Europe quand même !". Parce que du côté des tests jap', c'est quand même pas la grande joie. Sur le vieux continent, on a au moins des petits trucs à se mettre sous le paddle (tiens?...). Bon d'accord, le zapping est des plus indigents ces derniers temps, mais ça prouve qu'il y a quand même plus de "vrais" jeux, et non pas seulement des conversions débiles ou des ratés d'anthologie. Au moins cet été, entre deux bronzettes, vous aurez de quoi faire ! Bons jeux... et n'oubliez pas la rentrée... la surprise... Joypad... surprise... rentrée...

Zap

TRAZOM

"Pour la couv', je vois rien, laissez-moi tranquille. J'ai pas d'idée, et d'ailleurs je suis dans mon coin, regarde : hihihi ! je suis dans mon coin. Et là, je suis dans un coin, hmhmhm, je suis fourbe, dans mon coin tout seul....hmmmm, je suis énigmatique quand je me caresse le menton, hmmm c'est exact. C'est trop bien de se déguiser, faut se mettre au travail, ah, ça j'aime! Parfait, ç'a l'air super-bon ! Je plaisantais, détends-toi, pas mal non, c'est français ; parce que t'es trop mauvais...c'est aussi moi qui t'a vu le deuxième...Ouf, c'est bon, ils sont partis, je suis enfin tout seul tranquille...



The Hunchback of Notre-Dame

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : T-H.Q.



AAAaaaarrggghhh ! Un jeu T-H.Q. ! Vous savez, ces mecs spécialisés dans les faux jeux style Home Alone... C'est donc avec une très grande appréhension que j'insère la cartouche dans ma Game Boy Pocket grise métallisée. Premières impressions : les graphismes sont plutôt réussis et les animations un minimum détaillées. Autres surprises, The Hunchback of Notre Dame n'a rien à voir avec le dessin animé de Walt Disney au niveau du concept. En effet, il nous propose cinq petits jeux différents très sympas qui ont la particularité d'être très funs. En vrac : vous aurez droit à un casse-briques dément, toute proportion gardée ; un puzzle avec des motifs de chèvre ; un jeu où vous devrez secourir des suicidés à l'aide d'un tremplin ; un bowling aux strikes ultra-faciles ; et un dernier petit jeu dont le but sera de péter les ballons de l'adversaire, comme à l'école maternelle. The Hunchback of Notre Dame fait partie de ces petits jeux très amusants sur Game Boy qu'il est sympa de posséder pour passer le temps (métro, école, W.C...).

Kendy

87%



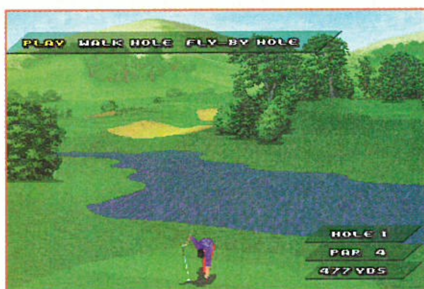
Actua Golf 2

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE

Pas moins de six parcours vous attendent dans ce soft aux options très complètes : reconnaissance du parcours par flyby, vues caméras tous azimuts, zooms, rotations, suivi de la balle en l'air, coups à effet, styles de compétition, tournois etc. Le swing et le mouvement de la balle sont réalistes ; en plus, on ne risque pas de perdre son paddle dans le rough. La pluie et le vent sont pris en compte. Les graphismes sont satisfaisants. La nouvelle référence sur Playstation pour les amateurs de golf (il doit bien y en avoir).

RaHan

87%



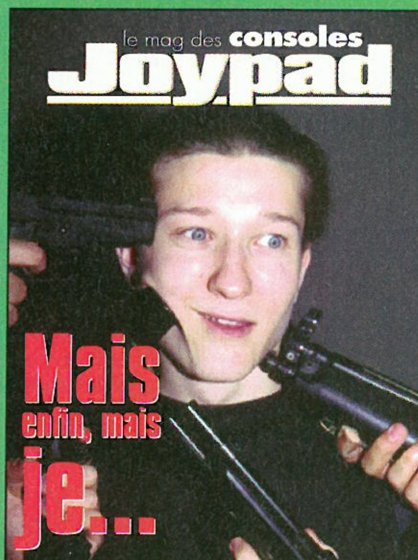


TSR



"Voilà, Dieu, je l'ai vu, l'autre soir, j'ai eu la révélation alors on va faire la couv' dessus pour l'été, parce que faire la couv' avec Dieu dessus, ça a de la gueule, personne ne le fait ça, pas même Consoles + qui, pourtant, côté couv' fait des trucs super zarbs. Avec Dieu chez nous, y vont être super verts ! Ch'uis sûr qu'ils vont trouver ça "trop pur" ".

ping
des tests



RAHAN

"Voilà mon projet de couv', les amis : comme je suis beaucoup plus beau que vous, je serai en couverture. Ensuite, comme je suis le plus intelligent, on me reversera tous vos salaires. Et puis vous savez, je suis tellement brillant, seule mon idée de couverture anniversaire pourra être retenue. En plus, comme je suis le plus balèze, si vous n'êtes pas d'accord, j'ai mon flingue avec moi... enfin, je voulais dire, un petit flingue...hein les amis...eh, cool..je..."

All Star Soccer



65%



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : EIDOS



Voici Eidos qui revisite la simulation de foot, et ça déménage ! Le seul petit problème est dû au fait que le sport semble avoir été délaissé au profit de l'humour. Il est vrai qu'il faut bien rire dans la vie et que, pour une fois, l'effet se révèle fort saisissant, mais bon, on achète un jeu pour jouer et non pour écouter bêtement des imitateurs de voix célèbres (Zitrone, Cantona, Chirac, Guy Lux,...). L'humour est là, bien là, mais le jeu s'avère proche de l'injouable et ce ne sont pas les 36 équipes et les différents modes de jeu qui rattraperont le tout ! Alors, on rit, c'est original, mais en terme de jeu pur, c'est manqué.

Gollum



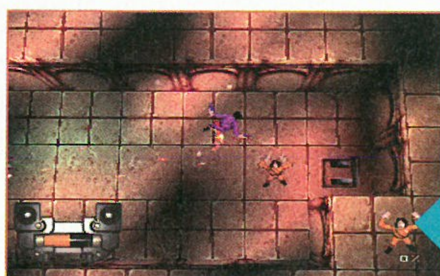
WILLOW

"Pour la couv' de ce numéro anniversaire (birthday number), je m'occupe de tout (handle everything) . Je vais vous présenter mon patin fétiche (fetish blade), celui avec lequel que fais mes "shifty" sur des "handrails", qu'ils soient "soft" ou "hard". Pour mes "tricks", je "forcy" de "show" mes "moves" en "central folder" du "duck". Enfin, canard, quoi... Eh, les "buddies", revenez "back", je "jokais" !

Machine Hunter

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : EIDOS





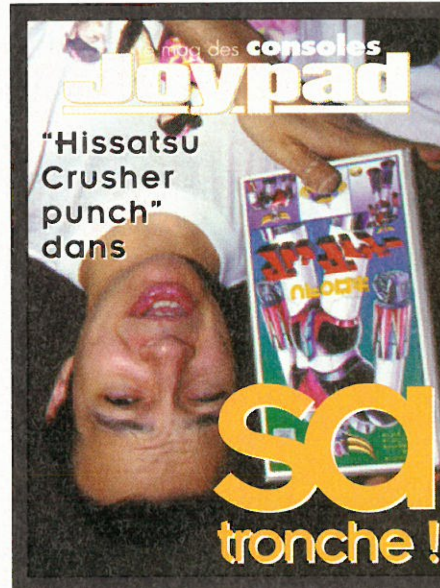
70%



Machine Hunter est un jeu d'action en 3D entièrement vue de dessus, dont le but principal sera de buter du stremon robotique. Ce sous-Loaded ne mérite que peu d'attention en raison d'une pauvreté graphique affligeante, d'une répétitivité à toute épreuve et d'un manque total d'intérêt en raison du fouillis général des combats. Les niveaux se suivent et se ressemblent, sans que grand chose ne vienne vous sortir de votre léthargie. De temps à autre, vous pourrez récupérer des carcasses de robots et diriger alors ces derniers pour votre propre usage. Notons quand même des effets de lumière sympathiques lors des explosions, pour tenter d'éclairer, un peu, le portrait bien sombre de ce soft.

Fishbone

Zapping



GREG

"Pour la couv', un hommage à la culture japonaise. Le Sake, les Geisha et le Hara-Kiri, ce sera pour le mois prochain. Ce mois-ci, on va parler de monstres et robots géants, avec une couv' Goldorak, et on fera un dossier spécial "Finish wasa" avec le Combatler V et son "Chô-Denji Tatsumaki", un truc génial où il paralyse l'adversaire dans un tourbillon magnétique avant de se changer en pieux-vrille tournoyant pour le transpercer ! Après, on fera un encart sur "Godzilla contre Destroya". Quoi, mais si c'est génial, écoute: "Godzilla arrive dans la ville et là, il gueule et il pète tout ! Génial !"

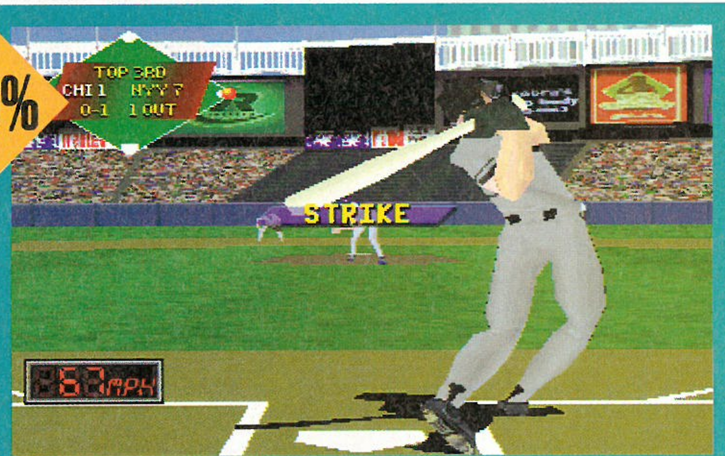
VR baseball

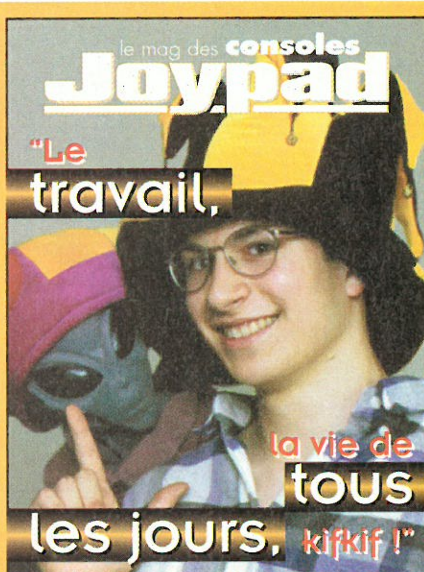
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : INTERPLAY

Tiens, un nouveau jeu de batte. VR Baseball dispose de tous les avantages pour être un bon titre : licence officielle, 3D temps réel, options de simulation complètes. VR Baseball dispose aussi de tous les défauts d'un titre pas vraiment passionnant : maniabilité aussi hasardeuse côté batte que côté pitch, graphismes aux textures monochromes et animation inférieure à celle d'un flip-book correctement utilisé. Bref, VR Baseball n'est pas à proprement parler le plus mauvais jeu du siècle, non, non, mais il est quand même très moyen. Même pour les fans du genre, c'est mou et sans ambiance. Un bon somnifère !

RaHaN

66%





GOLLUM

"Pour la couv', je vois bien mon frère et moi. Avec un dossier spécial sur comment être pareil dans la vie et au travail. On pourra apprendre tous les trucs pour bosser en famille, coller ses chewing-gum sous son bureau autant que sous sa table à manger, et surtout, ne pas avoir honte de ses déformations mentales au bureau. Et aussi, un sondage sur le thème : Faut-il garder son couvre-chef spécial téléfoot du dimanche au boulot ?"

Tetris Attacks

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : NINTENDO

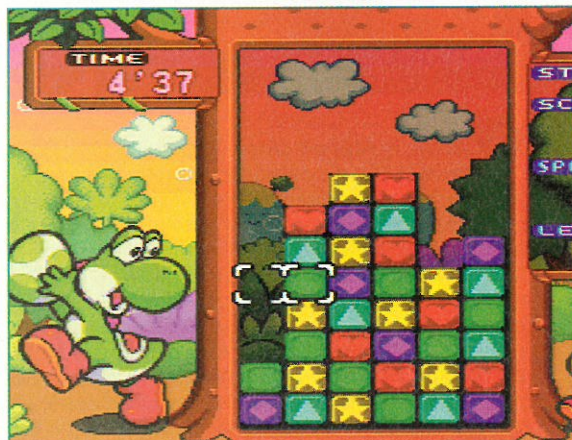
92% à deux

82% seul

Une fois de plus, Nintendo nous prouve (trop tard) son grand talent à réinventer les concepts les plus élémentaires pour les rendre passionnants. Ici, c'est Tetris qui se voit transformé en jeu plus ou moins identique. Cette fois-ci, le petites pièces arrivent du bas de l'écran et remontent. Avec votre curseur, vous allez grâce au système du "taquin" inverser les pièces les unes avec les autres. Et pour les faire disparaître, il faudra les assembler par trois de couleur identique, verticalement ou horizontalement. Que dire sinon que le jeu est fabuleux, qu'à deux on ne s'en décolle plus.

Greg

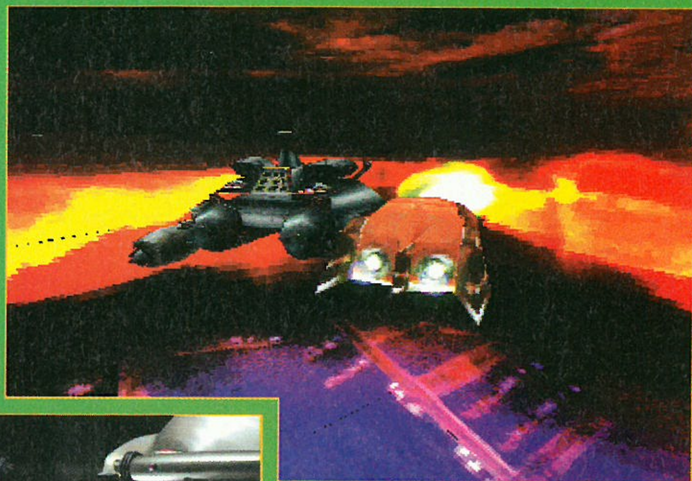






HARD BOILED

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : CRYO INTERACTIVE





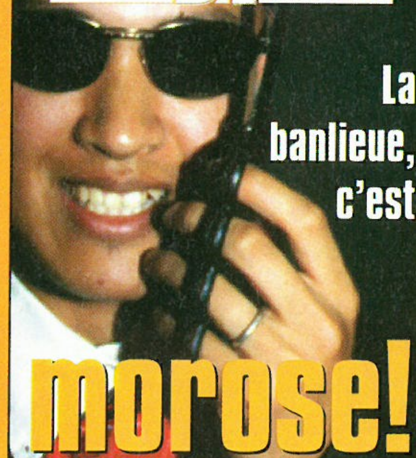


64%

Inspiré de la BD du même nom, Hard Boiled se contente de vous imposer de blaster à tout va tout au long de 5 niveaux. Vous pourrez me rétorquer que vous ne comprenez ni l'intérêt, ni la subtilité d'un tel soft. Et bien bravo vous êtes perspicace, ce soft n'apporte rien d'autre qu'un sentiment d'amertume. Mais bon s'il n'y avait que ça : les graphismes sont pauvres, et l'animation se révèle irritante. Alors pourquoi s'acharner à programmer des jeux s'ils sont laids, sans réelle innovation, et donc ne servant à rien ni à personne? La question reste ouverte.

Gollum





KENDY

"Pour la couv', on pourrait mettre ma gueule quand je deale des affaires. Parce que, la banlieue, c'est pas facile. On pourrait faire un dossier sur les bons plans du Duc Kendy, histoire d'expliquer comment se faire du blé en revendant des jeux, pas chers, et mettre en place un marché parallèle en toute il... euh, légalité. Et, bien sûr, comment se défendre les soirs de pleine lune, avec en cadeau, mon super joy couteau. Et là, vraiment, on aura résolu tous les problèmes de tous les jours."

AREA 51

EDITEUR : GT INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION

Autant être clair tout de suite, Area 51 fait partie de ces jeux "relativement" beaux, mais à la jouabilité insignifiante. En résumé, vous allez devoir tirer sur des zombies en les visant grâce à une cible, et ce afin de sauver le monde. Sans blagues, ça faisait longtemps que cela ne vous était pas arrivé. Bien que l'animation du décor soit précalculée, et ainsi de qualité tout à fait acceptable, le reste de la réalisation fait peine à voir. Les sprites ennemis ressemblent la plupart du temps à un vomis de pixels, le déplacement du curseur est poussif et pour finir, le jeu s'avère plus que répétitif (notez bien, c'est le genre qui veut ça). A éviter, donc, sous peine de grosse déception pour vous et pour votre portefeuille.

Fishbone

45%



le mag des consoles
Joypad
Joy Bar Pad, le test !

FISHBONE

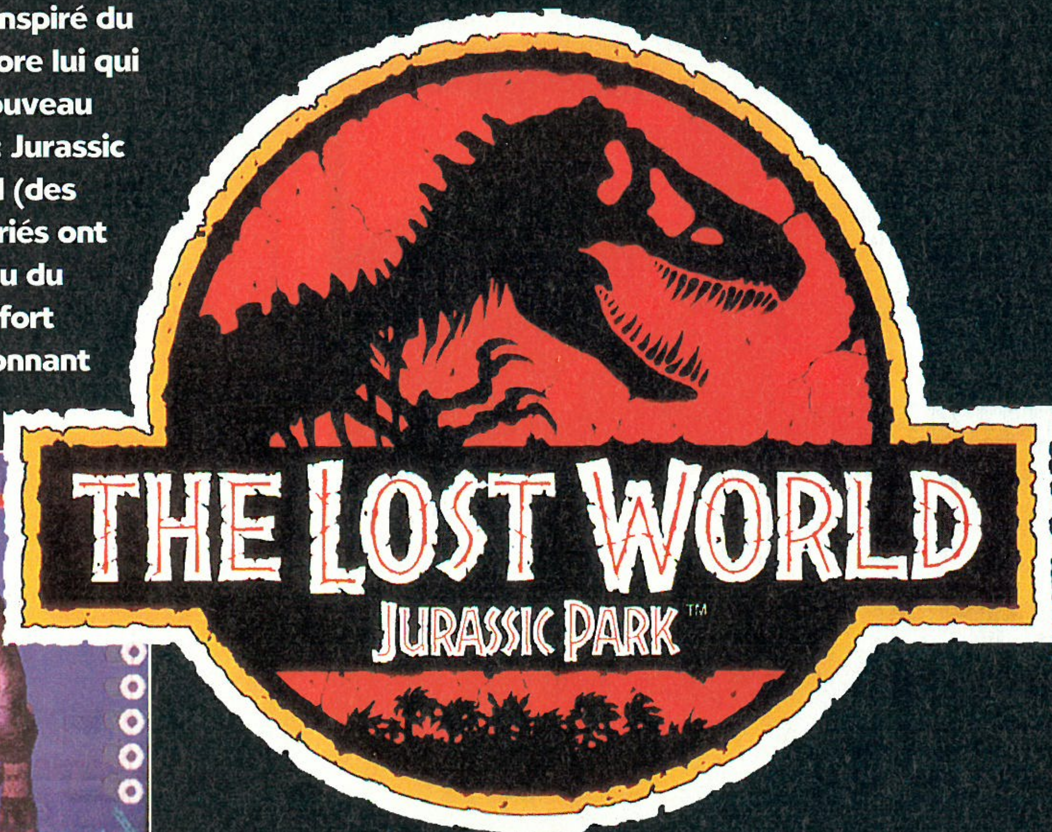
"Pour la couv, je vois bien ma gueule, histoire de laisser la parole aux motards, tu vois. Parce que les motards, c'est une philosophie, un concept de vie, tu vois. Toi t'as une bagnole, toi le bus... vous comprenez pas. La moto, c'est... c'est comme les jeux de moto, en fait, mais avec du sable et des mouches dans les yeux en plus... Mais évidemment, dans ces cas-là, tu mets tes lunettes. Tu vois, moi j'suis un "tarmo", un vrai. Je pose jamais mes bottes sur le bitume. Devenir un piéton ? Pouah ! Je descends jamais de ma Honda, juré !

joypolis

LES SECRETS DE L'ARCADE

PAR BANANA SAN

ega avait réalisé le jeu d'arcade inspiré du remier Jurassic Park. Et c'est encore lui qui réussi à acquérir les droits du nouveau lm de Spielberg, The Lost World : Jurassic ark. Si le thème n'a rien d'original (des ordes de dinosaures divers et variés ont écidé de vous inscrire à leur menu du éjeuner), Sega a encore fait très fort vec un réalisme... aussi impressionnant u'inquiétant !





Vous ne trouvez pas qu'il a un air coquin?

Dépêchez-vous de vous débarrasser des petits dinos qui vous autent à la gorge, et venez à l'aide de la personne qui est étendue par terre. C'est ainsi que vous pourrez récupérer items et bonus.



EDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITE : 7 JUIN AU JAPON, AUTOMNE 97 EN EUROPE

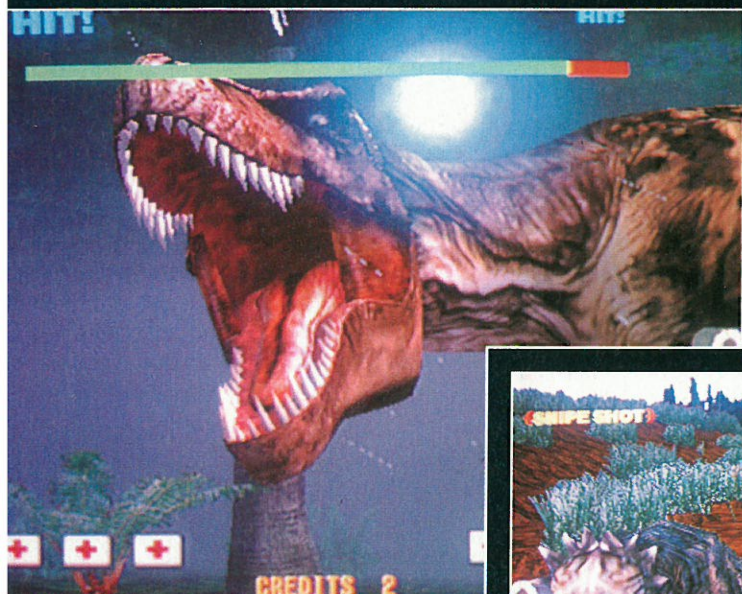
Si la version précédente était en fait plus un "ride" (à l'abri dans une jeep, on parcourait automatiquement les lieux du film, en shootant sur les dinos) qu'un vrai "shooting game", Sega a corrigé le tir. Pour cela, l'éditeur a repris une recette gagnante : celle de la série des Virtua Cop. Ainsi, les décors sont désormais en 3D, avec une qualité graphique inégalée dans ce genre de jeu. C'est, en effet, une carte Modèle 3 (la même qui équipe Virtua Fighter III et Scud Racer) que l'on trouve dans les entrailles de The Lost World.

La puissance de la carte permet d'afficher un nombre de polygones édifiants : les dinosaures et autres sales bêtes sont impressionnants de réalisme. On a l'impression qu'il n'y a quasiment pas de différences entre les dinosaures 3D du jeu et ceux du film (qui, rappelons-le, mêle dinosaures en images de synthèse crées sur stations Silicon Graphics et personnages et décors réels). Jamais un jeu d'arcade n'a été aussi semblable à un film !

SPIELBERG IS BACK !

Nouvelle méga-production de l'ami Spielberg, Jurassic Park II : The Retour, devrait normalement casser à nouveau la baraque. The Lost World est basé sur la même recette que l'épisode précédent : on lâche des bébêtes dans la nature, qui traquent trois ou quatre malheureux restés sur place. Originalité ou pas, on va bientôt bouffer du Jurassic Park à toutes les sauces, des pubs pour le film jusqu'aux figurines à gagner sur les paquets de Danone aux fraises des bois ! Et même dans les salles d'arcade, on ne sera pas à l'abri de l'invasion hollywoodienne !

Le Modèle 3, avec sa puissance de calcul prodigieuse, permet des représentations graphiques qui renvoient les écrans de Virtua Cop à ceux de dessins d'enfants de trois ans !





Vous pouvez récupérer bonus et items en sauvant la vie de quidams qui prennent bêtement le frais dans un coin infesté de dinos carnivores et affamés.



C'est le genre de charge de cavalerie qui vous défonce les tympans, et vous donne l'impression que vous êtes assis sur un marteau-piqueur

Un jeu extraordinaire

Le docteur Sarah Harding et le professeur Ian Malcom sont retournés sur l'île d'Isla Sorna, afin d'explorer un laboratoire resté intact. Mais bientôt, on perd tout contact avec eux. Une expédition de secours est organisée, et c'est vous qui en prenez la tête. Vous êtes armé d'un fusil tranquillisant qui contient cinq munitions. Pour le recharger, le même système que celui en vigueur dans Virtua Cop a été choisi. Différents types de tirs sont possibles. Certains vous procurent un meilleur score lorsque vous les réussissez, tel le "Quick Shot" (atteindre un dino moins d'une seconde après qu'il soit apparu à l'écran), le "Snipe Shot" (atteindre un point névralgique de l'adversaire, notamment pour les boss), le "Long range Shot" (réussir à allumer un dinosaure alors qu'il se trouve au loin). Il y a aussi les "Echo Shots" qui vous donnent des points lorsque vous tirez et cassez un objet fragile, tel une vitre. Le "Shot double" permet même de toucher deux dinosaures, à l'aide d'un ricochet sur un objet métallique, par exemple. A la fin de chaque niveau, le programme affiche votre résultat, qui dépend du nombre de vies sauvées, de grosses bestioles éliminées et de la qualité et l'acuité de vos tirs. Lost World comprend également une série de mini-games, dont le résultat conditionne la suite. Un jeu génial, largement aussi impressionnant que le film. Quant au scénar, c'est tout aussi profond...



RÉALISME SONORE

Sega a soigné l'environnement sonore : quatre haut-parleurs recréent une ambiance aussi réaliste qu'inquiétante. Lorsque qu'une des grosses bébêtes avance vers vous, vous avez l'impression qu'on tape sur une grosse caisse à chaque fois que le dinosaure pose pesamment son pied par terre. En plus, les bougres ont installé un système sous votre siège, qui fait que vous ressentez quasiment le sol trembler à chaque pas.

joypolis TOP 5

La Tete dans les Nuages

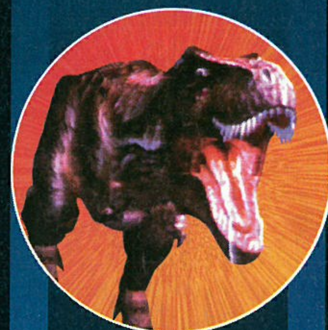
Retrouvez, chaque mois, les classements des plus grands succès d'arcade dans les centres Sega, "La Tête dans les Nuages". Un moyen sûr pour ne pas se tromper une fois sur place.

TOP 5

1. The house of the Deads. **SEGA**
2. Scud Race. **SEGA**
3. Aqua Jet. **NAMCO**
4. Sega Rally. **SEGA**
5. Wave Runner. **SEGA**

TOP 5 JAMMA

1. Tekken 3. **NAMCO**
2. Street Fighter Vs X-Men. **CAPCOM**
3. Puzzle Bobble 3. **TAITO**
4. Virtua Fighter 3. **SEGA**
5. Street Fighter EX. **CAPCOM**





Ils n'ont pas l'air comme cela, mais ils sont très, très rapides.



Pendant ce niveau, la pluie tombe, superbement animée à l'écran.

PAR BANANA SAN

Taito, dans un Private Show tenu début juin, présentait la nouvelle version de son jeu de course de voitures, Side by Side 2. Avec de nouveaux bolides, et de nouveaux circuits, la course ne fait que recommencer, et il va falloir de nouveau faire vos preuves...

SIDE BY

Le plus japonais des jeux de courses !



Dans le circuit le plus facile, vous longerez les cerisiers en fleurs. En vous rapprochant du côté de la chaussée où ils sont situés, vous verrez s'envoler une gerbe de pétales roses.



EDITEUR : TAITO
SORTIE : DISPONIBLE AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

Une des originalités de Side by Side était d'utiliser des voitures de course nippones, du genre de celles que l'on peut trouver dans le commerce, et non pas des FI ou des voitures commerciales customisées. Cela donnait au jeu un plus grand réalisme, avec des véhicules certes chers, mais nettement plus abordables qu'une Formule I ou qu'une Ferrari. Side by Side 2 reprend le même principe. Toutes les voitures proviennent de constructeurs nippons, de Toyota à Nissan, en passant par Honda et Mazda. Dans cette nouvelle version, deux constructeurs nouveaux font leur apparition : Mitsubishi et Subaru.

DES CIRCUITS CACHÉS

Les circuits ont aussi bénéficié d'un coup de neuf. Il y a en quatre, chacun d'entre eux correspondant à un niveau de diffi-



Les bas-côtés sont utiles pour les dérapages, même s'ils vous font ralentir.



Le jeu porte bien son nom, et il faudra souvent passer en force...



Pour accentuer l'impression de vitesse, rien de mieux qu'une route légèrement inclinée !

SIDE 2

L'âme du Japon à 300 kilomètres à l'heure

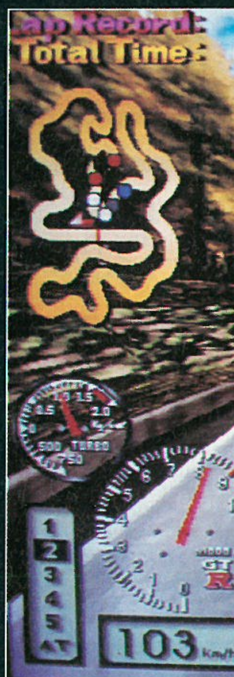


Chaque circuit correspond à une saison de l'année.

Bolides et cerisiers en fleurs.



La principale difficulté du jeu vient moins des circuits que de l'attitude hargneuse des concurrents, et du temps chichement accordé.



Après un freinage brusque, on peut voir des traces de gomme sur la route.

culté. En plus, un circuit secret est caché, et seul les meilleurs conducteurs pourront y avoir accès.
A la différence des jeux d'arcade habituels, qui cherchent à plaire en dehors du Japon en incluant des personnages ou des éléments d'autres cultures, Side by Side 2 est résolument nippon, n'en déplaise aux fans de Peugeot. Chaque course a été conçue pour mettre en valeur la beauté des saisons dans l'archipel. Les décors ont été particulièrement travaillés, et mettent l'accent sur la végétation du Japon. Le circuit Expert est censé se dérouler au mois de mars, et la route est bordée de forêts semi-tropicales japonaises, avec les jeunes feuilles et bourgeons…
Le circuit Professionnel, en octobre, est plongé dans l'obscurité. Et la dernière course se déroule au mois de juillet, sur un circuit dont 30 % est constitué de routes de terre !
Un jeu de course vraiment original mais qui ne rivalise pas avec le Scud Race de Sega par exemple.

SIDE BY SIDE 2 PAR 3

Le jeu met à la disposition du joueur trois vues différentes. Il est possible de switcher instantanément de l'une à l'autre, à tout moment de la course.







Anim'paad

L'été s'ra chaud, surtout en jeu vidéo ! E3 oblige, Anim'paad se fait ce mois-ci discret. Juste le point sur les sorties de l'été, histoire de ne pas partir sans rien à lire à la plage.
Oliv'Gotoon

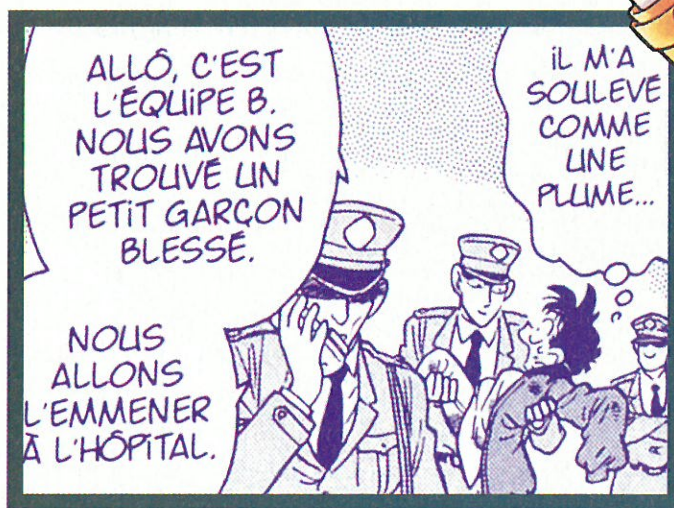
Manga

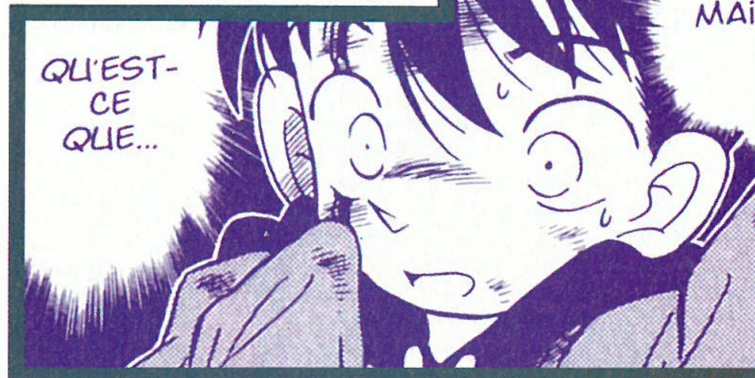
LE PETIT DÉTECTIVE



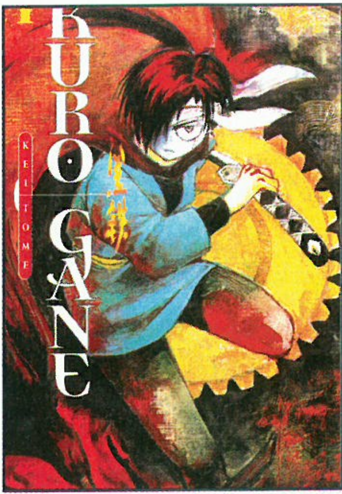


Conan : © Aoyala / Sh



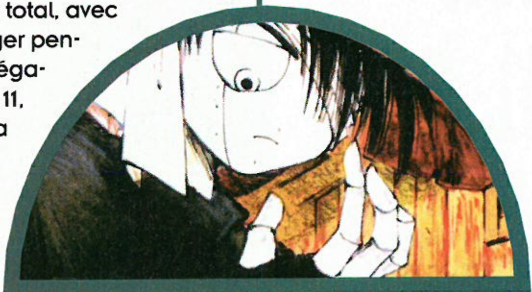


Shin'ichi Kudô est un adolescent passionné de romans policiers. Il connaît par cœur tous les ouvrages sur Sherlock Holmes, Arsène Lupin ou Hercule Poirot. Lui-même se hasarde à faire ses petites enquêtes sur les différents événements qui ont lieu dans son quartier. Mais voilà, à force de vouloir approcher un peu trop de la vérité (qui est ailleurs, soit dit en passant), il se fait repérer par des gangsters et pour se débarrasser de lui, on lui administre un poison mortel. Heureusement, Shin'ichi survit, mais le poison a pour effet de le rajeunir. Voilà comment l'adolescent va se retrouver avec un corps d'enfant de six ans. Il se fait désormais appeler Conan (en hommage à Conan Doyle, l'auteur de Sherlock Holmes) et va tenter de trouver un remède à son étrange maladie.
Édité par Dargaud, ce sympathique manga compte déjà deux volumes en version française (il en existe une quinzaine au Japon). Bref, un excellent manga qui se lira très bien en cette chaude période de repos.

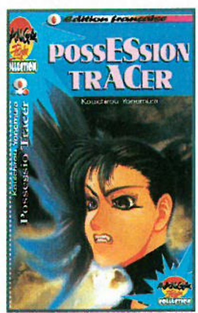


KUROGANE

Nouveauté chez Glénat ! Kurogane est un sympathique manga de samouraïs. Encore un, me direz-vous peut-être, mais il a lui-aussi son originalité et ses qualités. L'histoire raconte les aventures de Jintetsu, un enfant qu'un pauvre homme trouve un jour à moitié mort. Il le recueille et remplace une bonne partie de son corps abîmé. Ainsi renaît Jintetsu, dépourvu de parole, et affublé d'une espèce de masque de fer. Ses origines le présente comme un redoutable tueur, mais qui est-il vraiment? Présenté dans la collection Akira (un grand album cartonné de plus de 200 pages), Kurogane est un bon "pavé" qui vous fera passer un très bon moment si vous aimez les histoires de samouraïs. Notons que certaines pages intérieures en couleur ont été conservées (très bonne initiative). Au total, avec Glénat, nous n'avez pas de quoi vous ennuyer pendant les vacances, car le 17 juin sont sortis également Astro Boy 3, Blackjack 3, Dr Slump 11, Dragon Ball 27, le Roi Léo 3, Raika 2, Ranma 1/2 12, Sailor Moon 13, et début juillet devrait sortir Bastard 6, Gunsmith Cats 2, Ninku 3, Noritaka 9 et Sanctuary 2 !



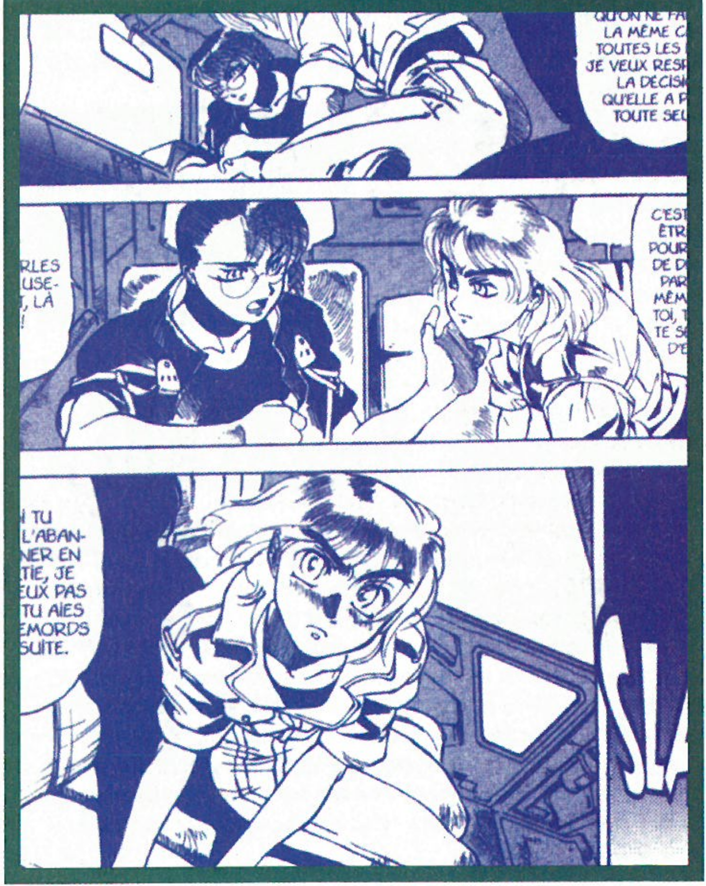
POSSESSION TRACER



Dans le genre policier, Possession Tracer qui sort chez Manga Player Collection vous plonge en plein monde Cyberpunk. Une ambiance assez sombre dans une ville de Tokyo pourrie par le crime et la délinquance. Pour lutter efficacement contre ce fléau, la municipalité a recruté des personnes dotées de pouvoirs psychiques pour former une section spéciale de police. Parmi eux, une femme au fort caractère, Hizuka.
Si l'histoire n'a rien de très original, la BD en revanche se laisse lire, d'autant plus qu'elle ne comporte qu'un seul et unique volume.







Vidéo

Blackjack : © Tezuka Production





BLACK-JACK VOL.5

Vous connaissez tous BlackJack, le fameux médecin qui exerce illé-
jalement mais qui n'en demeure pas moins un praticien d'excep-
ion. Voici déjà le cinquième cas médical que nous propose AK Vidéo.
lors que notre médecin prend quelques vacances bien méritées
vec sa petite infirmière Prunelle, ils rencontrent Lesley, un jeune
fficier anglais qui souffre d'une étrange maladie : Lesley fait sou-
ent le même rêve, où il est griève-
ient blessé et ses blessures appa-
aissent réellement sur son corps, puis
isparaissent une fois la crise passée.
'ne nouvelle histoire palpitante, à
éconseiller aux âmes sensibles à
ause de quelques scènes d'opéra-
on à faire tomber tous les médecins
'Urgences...



Hakkenden : © AIC / Pioneer



HAKKENDEN

Hakkenden est une nouvelle série d'OAV qui débute chez Kaze Animation. L'histoire se déroule au Japon au moyen âge. Alors que deux clans shôgun s'affrontent
isqu'à la mort, une jeune princesse va être victime d'une malédic-
on et donner naissance à huit guerriers, mi-hommes mi-chiens. Des-
né par Atsushi Yamagata (Genocyber, chez Manga Vidéo), cette
érie a un style graphique un peu particulier, qui peut rebuter le lec-
ur au premier regard, mais qui vous emmènera à travers une des
lus célèbres légendes japonaises. La série comptera sept volumes.
réparez-vos économies !

Flas

Japon

- Huit ans après la mort d'Osamu Tezuka (le plus grand auteur de mangas : Astro Boy, Blackjack, Léo...), un de ses plus grands projets, laissé inachevé, vient d'être diffusé : une adaptation en dessin animé de la Bible !
- C'est le 1er août que sortira au cinéma le nouveau film du Roi Léo par les studio Tezuka, qui veulent ainsi rappeler au public les origines du petit roi lion.
- Auparavant, en juillet, sera sorti au cinéma le dernier film de Miyazaki (Porco Rosso), Mononoke Hime. Une sortie du film dans d'autres pays du monde (dont la France) serait déjà envisagée dans un futur proche par Disney et Buena Vista, qui ont racheté les droits de tous les films du maître.
- Evangelion a été consacré meilleur dessin animé de l'année 96 . C'est la seconde année qu'il se hisse à la première place.
- Le manga Clamp Detective Highschool, de Clamp, vient de faire l'objet d'une série télé.
- Dragon Ball GT devrait prendre fin vers le mois d'octobre au Japon après une soixantaine d'épisodes.

Mononoke Hime : © TND





Lad
©
Iked
sha

France

- C'est en septembre que sortira le tome 8 de Gunnm (avant dernier de la série).
- L'art du manga est un recueil de petites histoires humoristiques sur la manière de faire un manga par Akira Toriyama (auteur de Dragon Ball). Il sortira en septembre chez Glénat.
- Lady Oscar devrait repasser à la rentrée sur France 3.
- Le premier film de DBZ sorti en salles en France (avec Janemba et Tapion) est diffusé actuellement sur Canal Plus.
- C'est fin juin que sortiront les volumes 3 et 4 de Robotech chez Kaze Animation.
- Quant à la fin de la première partie de Magic Knight Rayearth (tome 3) de Clamp, elle nous parviendra fin août chez Manga Player Collection.

Evangelion : © Gainax / NAS / TV Tokyo / Project EVA



Le Roi Léo : © Tezuka Production





DBZ
Studi
sha /
matio

Comics



Les super héros ne prennent pas de vacances. Cette période estivale ne manquant pas de nouveautés, il est fortement conseillé d'aller jeter un œil chez son libraire préféré.

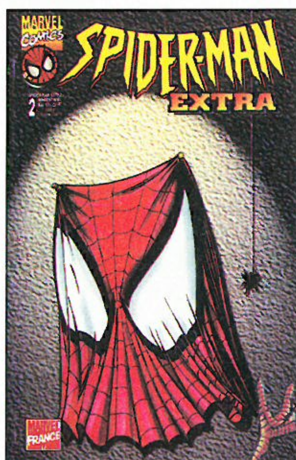
Par Serge Février

Strange n° 325



Nous vous l'annoncions, Strange est de retour. Dans cette nouvelle édition vous pourrez voir évoluer les super-héros de DC Comics. Quatre séries ouvrent le bal : Batman, Justice League of America (JLA), Wonder Woman et Flash. Comme on accroche tout de suite aux histoires, c'est avec impatience que nous attendons la suite. L'une d'elles mérite d'ailleurs la palme du meilleur scénario... JLA : il est top ! Un groupe d'extra-terrestres super faux culs viennent réparer toutes les misères de notre Terre... Comme c'est beau les versions officielles...
Et comme d'habitude, des fiches détaillées sur les héros combleront d'aise les férus de généalogie.
Editeur : Semic

Spider-Man Extra n° 2



A la consternation générale, Peter Parker est sur le point de mettre son costume au fond d'une boîte en carton... Il vient d'emménager à Portland avec MJ et leur futur enfant. De plus, il a poussé le vice jusqu'à prendre un boulot d'honnête chercheur pour subvenir à leurs besoins... Imaginez ! Même si on avait été préparé par les quatre premiers épisodes du mensuel Spider-Man, quand même, ça fait un choc ! Mais tout ne s'arrête pas là, trop facile... Quand Peter se met en tête de comprendre ce qui est la cause de sa transformation et que, plus ou moins par erreur, un peu de son sang est injecté à un cobaye humain, on peut s'attendre au pire. Et sa vie de famille dans tout ça?
Editeur : Marvel France

Spawn n° 13

Décidément, Spawn est partout... Le voilà mensuel, lui qui était le mois dernier en compagnie de Witchblade, et qui sera cet été avec Angella dans Planète Comic N° 2. Mais pour l'heure, notre héros maudit



(bon, il l'a un peu cherché sa malédiction, comme Faust me direz vous...), Zi Hell Spawn, en apprend de belles sur son propre compte. Un p'tit vieux qui semble avoir la science infuse le pousse à réfléchir sur sa condition, ce qui a l'air de faire hurler de rire le démon responsable de sa tête actuelle... Un cadavre avec des yeux verts, c'est vraiment pas beau, mais ce numéro est très bon, comme d'hab'.
Editeur : Semic

Cable n° 17 : Retour vers le futur



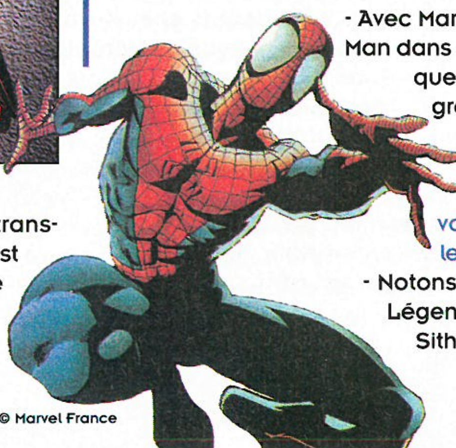
© Marvel France

Cet excellent numéro nous amène au 40e siècle, après que Blaquesmith ait téléporté Cable, Jenkshot et Domino afin de contrecarrer les plans de Stryfe et de sauver Nathan du mal qui le touche (j'espère que vous suivez). Tout n'est pas simple, notre Cable du 20e siècle est dans le futur pour se sauver la vie à lui-même et ce, en présence de



la femme de sa vie, Aliya, dont il sait qu'elle mourra plus tard dans ses bras... Les voyages dans le temps, ce n'est jamais simple. Alors qu'il a la possibilité de changer le cours des événements, quelles seront ses réactions? A vous de le découvrir. Au risque de me répéter : excellent.
Editeur : Marvel France

BD en bref



- Avec Marvel N° 5, on retrouve Spider-Man dans deux histoires inédites, ainsi que 40 pages en compagnie du groupe Génération X.
- HellBoy : Au nom du Diable, raconte la sombre histoire d'une chasse au vampire. Et comme toujours, les nazis n'y sont pas pour rien.
- Notons la sortie du 2e volume des Légendes des Jedi : La guerre des Sith, chez Dark Horse France.

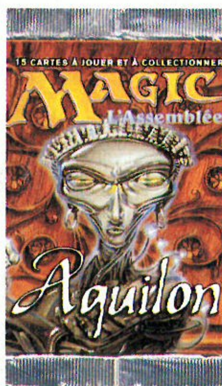
À LA CARTE

Par Serge Février

Aquilon

Dès le 10 juin, ce vent du nord viendra rafraîchir un été qui s'annonce torride... Weatherlight - Aquilon, la nouvelle extension de Magic arrive et elle va faire mal. Je veux dire par là qu'avec des cartes portant le nom de «Jour du Jugement Dernier», on ne va pas nécessairement avoir droit à une ballade de santé, si vous suivez l'idée... Mais n'anticipons pas.

Les 167 cartes de cette nouvelle extension (la 12e) vont vous faire prendre conscience qu'on n'a jamais rien sans rien. En effet, avec le retour en force de la phase d'entretien (cumulatif ou pas), vous allez être amené à payer des manas, des créatures ou même des points de vie ! L'entretien cumulatif n'est pas le seul point de règles emprunté à Ère Glaciaire, on retrouve également les cartes qui ont pour effet de faire piocher des cartes au début du tour suivant. Fini les siestes en pleine partie... il vous faudra être vigilant. Vous allez même pouvoir vous servir de votre cimetière pour piocher des cartes : plus de cartes perdues (bon, c'est vrai que vous pouvez les retirer de la partie).



Coté design, la série est plutôt pas mal, à une ou deux horreur près (citons notamment la «Chevelure de la Méduse»). Les grands maîtres sont là : Mark Poole, Ron Spencer, Kev Walker, Mark Tedin, etc. Notons aussi l'arrivée de Brom.

Il n'y a pas à dire, cette extension va faire parler d'elle (quoi, un «Lotus Vale» !), et vous n'aurez pas trop de tout l'été pour vous en remettre.

Editeur : Wizards of the Coast

> Aquilon va apporter de l'oxigène à vos decks cet été

Combo-Land

Juste pour vous mettre l'eau à la bouche et débrider vos decks, deux petites idées de combos :

- On commence par quelque chose de gentil, avec l'invocation de 2 grosses bestioles pour pas grand chose. Jouez «l'Eléphant solitaire» (un vert et sacrifiez une forêt, 3/3), puis une «Guivre des moissons» (un vert + 1 et renvoyez une carte de terrain de votre cimetière dans votre main, 3/2). Vous pouvez remplacer l'éléphant par une «Guivre des jachères» (4/4 pour un vert + 2). C'est bourrin, mais efficace.
- On poursuit avec une idée déjà bien plus agressive, et c'est noir (quelle surprise !). Invoquez «Hidden horror» (deux noir + 1 et défaussez-vous d'une carte créature, 4/4) en vous défaussant d'une «Mânes infernales» ou d'une «Goule cendreuse», puis lancez «Buried alive» (éphémère, un noir + 2, recherchez dans votre bibliothèque 3 créatures que vous mettez au cimetière) sur 3 Mânes ou 3 Goules... et là, ça tourne tout seul...





Ouverture

Saluons l'ouverture de «Planète Cartes», à Amiens, qui va permettre à tous les mordus de la carte à jouer ou à collectionner de se retrouver et de s'adonner sans retenue (il y en avait qui se retenaient?) à leur passion. Ce temple dédié aux cartes a ouvert ses portes le 31 mai dernier, dans l'enceinte du Centre SEGA, à Amiens.

Infos en vrac

- La définition des différents types de tournois de Magic a complètement changé depuis le mois dernier. Wizards a fait cela rien que pour nous embêter.
- Déjà prévu pour octobre 97, le prochain stand-alone de Magic : L'Assemblé devrait s'appeler «Tempest» (son arrivée fera sortir Ère Glaciaire, Terres Natales et Alliances du Type II).
- La version française de Portal est prévue pour l'automne prochain alors que l'anglaise est disponible depuis juin.
- La liste de Weatherlight est disponible, en anglais, sur le Web (http ://www.nground.com).
- Counter Strike, la première extension à Battletech est sortie il y a quelques semaines. Elle est toujours en anglais...




ub Europeen du
MULTIMEDIA




PlayStation


PlayStation

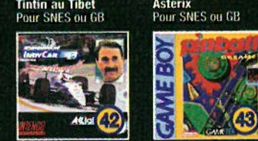

MANX TT
Super Bike
Compte pour 2 titres
25


La collection de tes héros favoris!
les SCHTROUMPFS
36

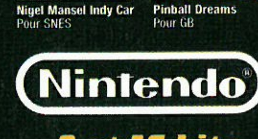






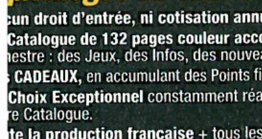




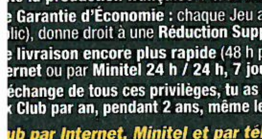














Actu Ciné

On se souvient tous du premier Mortal Kombat au cinéma. Profitant de la notoriété du titre - qui commence pourtant sérieusement à s'essouffler - les producteurs ont composé une suite explosive prévue pour la rentrée 97.



MORTAL KOMBAT ANNIHILATION, BASTON GRAND ÉCRAN

Amateur du septième art, c'est promis vous pourrez vous ramollir le bulbe rachidien dès la rentrée ! En attendant, ce sont nos intellos d'américains qui vont, dès le mois d'août (pendant que vous serez intelligemment en train de butiner sur les plages), pouvoir poursuivre leur lobotomie en se précipitant dans les salles obscures pour voir la suite de Mortal Kombat : Mortal Kombat Annihilation. Toujours pas de scénario, ni de scénariste pour ce nouvel opus dans lequel le très précieux et aigri Shao Khan tentera désespérément d'anéantir notre monde ! Produit par Lawrence Kasanoff et réalisé par John Leonetti (responsable de la photographie sur Mortal Kombat), MKA devrait profiter des 73 millions de $ de recette du premier épisode et offrir des effets spéciaux tout aussi réussis ! Espérons juste que les Kombats auront été mieux réglés. Le Kasting nous épargne la présence inutile du très talentueux Christophe Lambert. Bridgette Wilson qui tenait le "rôle" de Sonya a été remplacée par Sandra Hess. Vous retrouverez Robin Shou dans le rôle de Liu Kang, la sculpturale Talisa Soto dans celui de Kitana, ainsi que force bleue et force jaune ! Bref, les vedettes ne se sont pas précipitées sur cette nouvelle mouture de MK. MKA, qui a été tourné en Thaïlande, en Israël, en Jordanie et dans les studios de Londres, réserve de nombreuses surprises aux MK fans, notamment une intervention remarquée du centaure Montaro. Même si l'on ne s'attend pas à du Godard, prions pour que cette suite ne soit pas trop Katastrophique !



Robin Shou a assuré les Korégraphies de tous les Kombats !

Laissez-vous guider !

10 nouveaux produits multimédias par jour... Comment choisir ?





La solution :

Le 1er Guide d'Achat Multimedia

- Jeux & Divertissement
- Eveil & Educatif
- Culture & Découverte
- Vie Pratique
- Matériels

350 produits sélectionnés :

Scénario / Age / Configuration / Prix...

(Parution trimestrielle)

10F

Prix de lancement

Liste des points de vente du guide sur le

3615 MAKO

Offre exceptionnelle de lancement :

1 an d'abonnement +

Duke Nukem 3D (pour CD-Rom PC)

= 99F

Renvoyez ce bon accompagné de votre règlement de 99 F + frais de port 25 F soit 124 F par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **MAKO**, ou par carte bancaire sur le 3615 **MAKO** :

MAKO EDITIONS
14, rue du Fossé Blanc 92230 Gennevilliers

Nom : ....

Prénom : .... Age : ......

Adresse : ....

....

Code Postal : ....

Ville : ....

Matériel possédé : ....

ASTUCES

Kendy Y files

.e mois dernier, je vous ai parlé de la batterie électronique de Yamaha. Cette fois-ci, je vais vous aconter la fois où les petits gris sont venus me kidnapper un soir, alors que j'avais la "tourista". Ils n'ont arraché du sol à l'aide d'un rayon tracteur qui m'a happé inexorablement vers leur vaisseau spatial. Plus tard, je me suis retrouvé sur une table d'opération, avec des lascars fortement musculeux enchés sur moi. Ils m'ont dit qu'il leur fallait plus d'astuces, de codes et de cheats... J'ai su à ce noment-là qu'ils étaient déjà parmi nous...

Hexen

SATURN

Version : US

MENU CHEAT

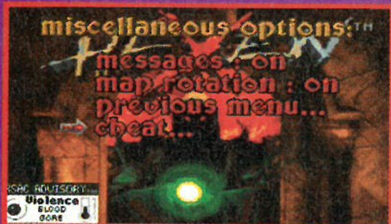
Sélectionnez le menu des Options, puis faites les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite, Y, Y, Z, Z, A, X, Haut, Bas, C, B. Une fois cela fait, entrez dans l'option "Miscellaneous" où vous verrez que "Cheat" est apparu.



Choisissez "Options".



Faites les bidouilles sur cet écran.



"Cheat" est apparu.



A vous de varier les plaisirs.

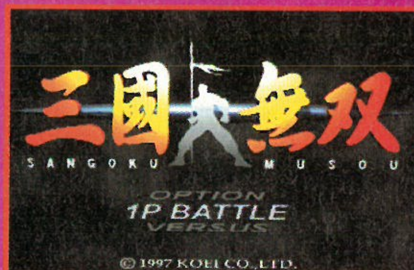
Sengoku musou

PLAYSTATION

Version : Japonaise

POUR JOUER AVEC "SCHMÜRTZ"

Etant donné que tout le jeu est écris en japonais, je décide donc d'appeler ce nouveau personnage caché "Schmürtz". Bon, quoiqu'il en soit sur la page de présentation, faites Gauche, Gauche, Haut, Bas, ▲, ■, L1, R1. Un petit son vous avertira que le tip est enclenché. Allez ensuite sur l'écran de sélection des combattants, vous verrez qu'une nouvelle donzelle sera de la fiesta !



Faites Gauche, Gauche, Haut, Bas, ▲, ■, L1, R1.



Voici "Schmürtz" !

Enemy Zero

SATURN

Version : Japonaise

99 BATTERIES DE SAUVEGARDE

Avant de commencer une partie, modifiez l'horloge interne de votre Saturn en la réglant à cette date : "1 Janvier". Lorsque vous jouerez au jeu vous aurez alors 99 batteries de sauvegarde au lieu de 64. De plus, l'arme de Georges sera chargée avec des munitions infinies.



Sélectionnez cette option.



Inscrivez la date puis commencez une partie.

Die Hard Trilogy

SATURN

Version : Européenne

CHEAT MENU

Sur l'écran des "Copyrights" (premier écran), faites C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Ensuite commencez une nouvelle partie, puis faites Pause. L'option "Cheat" sera apparue à l'écran dans le menu de la Pause. Ce menu vous permettra d'être invincible ainsi que de sauter les niveaux.

Faites C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y.

Faites Pause puis sélectionnez "Cheat".

La classe !

Excalibur

PLAYSTATION

Version : Européenne

POUR SE REMETTRE DE LA VIE

Pendant le jeu faites Pause, puis ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■. Puis choisissez "Continue" en validant avec le bouton ✖.



Faites Pause puis entrez les combinaisons.

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 2 : ▲, ■, ✖, ●, ●, ▲.
Niveau 3 : ●, ■, ✖, ●, ●, ▲.
Niveau 4 : ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●.
Niveau 5 : ●, ✖, ●, ▲, ■, ✖.
Niveau 6 : ✖, ●, ▲, ■, ●, ●.
Niveau 7 : ■, ■, ●, ●, ✖, ▲.
Niveau 8 : ●, ✖, ■, ▲, ▲, ■.
Niveau 9 : ▲, ✖, ▲, ●, ■, ▲.
Niveau 10 : ▲, ●, ●, ■, ▲, ✖.
Niveau 11 : ✖, ■, ■, ✖, ▲, ■.
Niveau 12 : ●, ▲, ✖, ●, ■, ●.
Niveau 13 : ■, ▲, ●, ✖, ✖, ✖.

SAUTER LES NIVEAUX

Pendant le jeu faites Pause puis ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲. Puis choisissez "Continue" en validant avec le bouton ✖.

ÉPÉE BALEZE

Pendant le jeu faites Pause puis ▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■. Puis choisissez "Continue" en validant avec le bouton ✖.



Une petite indication vous informe que le tip est enclenché.

Command and Conquer

SATURN

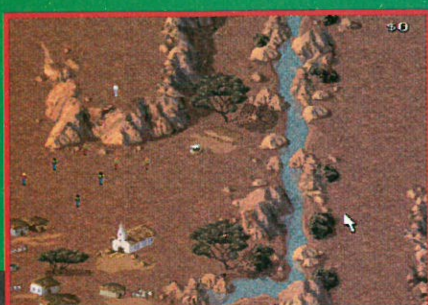
Version : Européenne

BIO CODE

Pendant le jeu faites C, Droite, A, Z, Y, B, Haut, B, B, A. Vous pourrez alors construire un nouveau Bio lab, une usine d'arme ainsi qu'un nouveau véhicule.

POUR FAIRE APPARAITRE TOUTE LA CARTE

Commencez une partie, puis mettez votre curseur sur la partie noire de la carte. Ensuite, faites la manipulation suivante : Haut, Bas, Droite, Gauche, A, Haut, Bas, Droite, Gauche, A. La carte se révélera alors entièrement.



HÉLICOPTERE AVEC LASER

Si vous avez l'hélicoptère "Orca VTOL", pendant le jeu faites Pause puis pressez sur les boutons suivants : X, Y, Z, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, X. Votre hélico ne tirera plus de missiles, mais des lasers, c'est ça le progrès !

DU FRIC À LA PELLE

Pendant le jeu faites les manipulations suivantes Droite, Gauche, A, B, C, Z, Y, X, Droite, Gauche. Cette manipulation est renouvelable à volonté, vous gagnerez à chaque fois $5,000 dollars !



Perfect Weapon

PLAYSTATION

Version : us

INVULNÉRABILITÉ

Pendant le jeu faites Pause puis ●, ■, Droite, Gauche, R1+R2.



Soyez agile de vos mains sur cet écran.

ASTUCES

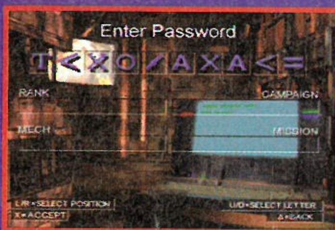
Mechwarrior 2

PLAYSTATION

Version : Européenne

ACCÉDER À TOUTES LES MISSIONS

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : T<XO/AXA<=



EXTRA CHASSIS ET ARMES

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : T#XO/AX<<<



DÉPLACEMENT AUTOMATIQUE

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : #AXO/A4YYA



ATTÉNUER LA SURCHAUFFE DU MECH

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : #XXO/A4>Y+

EXTRA MECH CHASSIS

*Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : T/XO/AZ<#**



Porsche Challenge

PLAYSTATION

Version : Européenne

ESSAIS INFINIS

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : L1+L2, R1+R2+■.

PILOTE D'ESSAIS UTILISABLE

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : Droite+■, Gauche+Select+●.

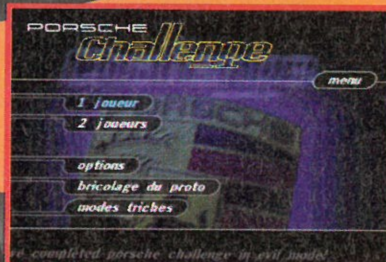
TUNE TEST DRIVER

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : Gauche+●, Droite+Select+■.

SUPER BAGNOLES

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : Select+■, Select+●, Select+■+●.

Toutes les astuces sont à effectuer sur cet écran !





Et voilà le travail !

MODE MIROIR

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : Gauche+●, Bas+▲, Droite+■.

INTERACTIVE TRACKS UTILISABLES

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : Bas+Start, Haut+Start, Select, Start.

LONG CIRCUIT UTILISABLE

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : Haut+Select, Bas+Select, Start, Select.

VOIX DE SCHTROUMPF

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : Haut, ▲, Haut, ▲.

FIN DU JEU (CRÉDITS + FMV)

Sur l'écran "menu/1 joueur", faites les manipulations suivantes : ■, ●, Gauche+Select, Droite+Select.

War Gods

NINTENDO 64

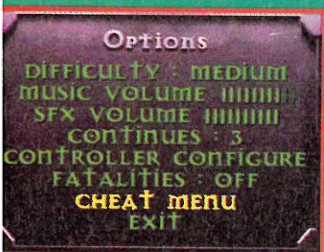
Version : us



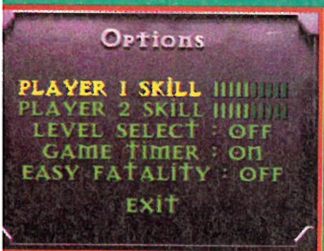
CHEAT MENU

Sur le premier écran "War Gods" faites très rapidement les manipulations suivantes : Droite, Droite, Droite, B, B, A, A.

ur cet écran faites les manips de façon très rapide. Un clair vous dira que vous avez été agile de vos doigts.



Allez dans les Options et sélectionnez "Cheat".



Et voilà le fameux écran !

CRÉDITS ILLIMITÉS

MMMmmhhhh... Des crédits illimités pour ce jeu pourri. Sur le premier écran "War Gods" faites très rapidement les manipulations suivantes : Gauche jaune, Gauche jaune, Droite, A, B, Haut jaune, Droite jaune.

POUR JOUER AVEC GROX LE NAZE



Sur l'écran de sélection des combattants faites Bas, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Haut, Gauche, Gauche.

POUR JOUER AVEC LE TRES PRÉCIEUX EXOR

Sur l'écran de sélection des combattants faites Gauche, Bas, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas.



ASTUCES

Iron and Blood

PLAYSTATION

Version : Européenne

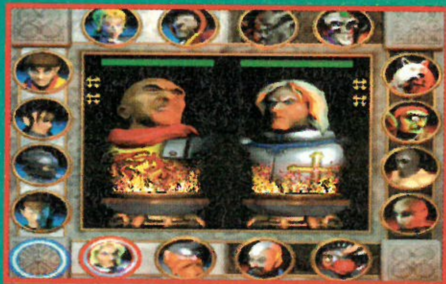
POUR JOUER AVEC MIGNON DU CHAOS

Sur l'écran de sélection des personnages pressez simultanément sur les boutons L1+L2+R1+R2+Haut+✖.



POUR JOUER AVEC AVATAR

Faites vite, toujours sur l'écran de sélection des personnages, Gauche+■, Droite+●.



POUR JOUER AVEC LE MAITRE DU CHAOS

Sur l'écran de sélection des personnages faites Haut, Diagonale haut gauche, Gauche, Diagonale bas gauche, Bas+▲+✖.



POUR JOUER AVEC STRAND

Sur l'écran de sélection des personnages faites Haut, Diagonale haut gauche, Gauche, Diagonale bas gauche, Bas, Diagonale bas droite, Droite, Diagonale haut droite, Haut, R1, R2, L2, L1.



Vandal Heart

PLAYSTATION

Version : Européenne

Fric infini : 80140700 FFFF
Ash, HP infini : 8017F260 03E7
Ash, MP infini : 8017F26C 0063
Clint, HP infini : 8017F350 03E7
Clint, MP infini : 8017F35C 0063
Diego, HP infini : 8017F2D8 03E7
Diego, MP infini : 8017F2E4 0063

Hard Core 4X4

PLAYSTATION

Version : Européenne

PLUIE DE GRENOUILLES

Sélectionnez "Temps des Essais", puis choisissez le mauvais temps pour la météo. Entrez ensuite le code suivant : RAINFROG.



Entrez : "RAINFROG".

LA CAISSE MOTHER

Sélectionnez "Temps des Essais", puis allez dans "Editer Noms". Il suffira d'entrer le code suivant pour pouvoir bénéficier de la bagnole "Mother" : MAINLINE.



Sélectionnez le mode "Temps des Essais".



Entrez "MAINLINE".



Vous trouverez la "Mother" en retournant dans le menu de sélection des voitures.

Space Jam

PLAYSTATION

Version : Européenne

OPTIONS INÉDITES

Allez dans le menu des Options, ensuite faites L1+L2+R1+R2 puis pressez sur ✖. Un nouveau menu apparaîtra alors et vous proposera de modifier la taille des joueurs ainsi que de changer leur inertie. Vous pourrez aussi choisir le terrain de jeu ! C'est la classe !



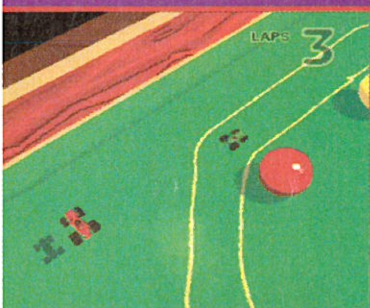
Micro Machines V3

PLAYSTATION

Version : Européenne

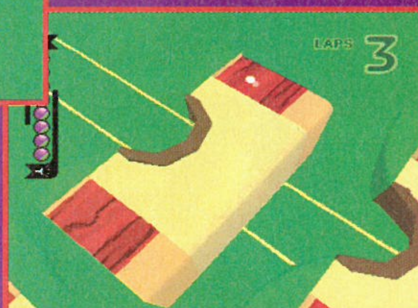
SUPER BOND

Pendant le jeu faites Pause puis, ■, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas.



LES VÉHICULES SONT DES OBJETS

Pendant le jeu faites Pause puis, Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche.



DOUBLE VITESSE

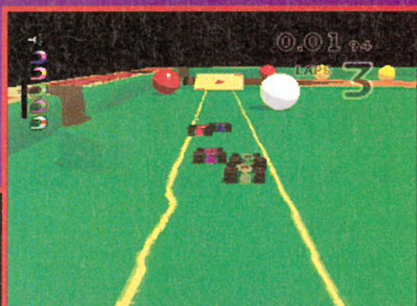
Pendant le jeu faites ■ Pause puis, ×, ●, ■, ▲, ×, ×, ×, ×.

LES VÉHICULES DE L'ORDINAT UR SONT RALENTIS

Pendant le jeu faites Pause puis, ●, ▲, ■, ×, ●, ▲, ■, ×.

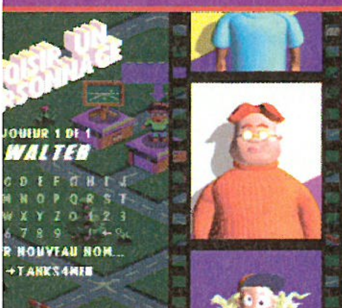
CAMÉRA DERRIERE LES VOITURES

Pendant le jeu faites Pause puis, Gauche, Droite, ■, ●, Gauche, Droite, ■, ●.



POUR JOUER AVEC LES TANKS

Entrez dans le menu des noms le code suivant : TANKS4ME



POUR ACCÉDER À TOUS LES CIRCUITS

Entrez dans le menu des noms le code suivant : GIMMEALL



POUR OBTENIR 9 VIES

Entrez dans le menu des noms le code suivant : CATLIVES



Area 51

PLAYSTATION

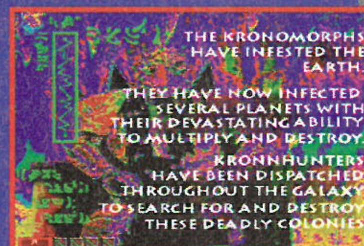
Version : Européenne

NIGHTVISION

Commencez une partie en sélectionnant la première mission. Ne tirez sur personne à part les trois premiers agents S.T.A.R.R. qui se montreront au cours du jeu. Normalement, un nouvel écran devrait apparaître en cas d'enclenchement du tip.



Shootez seulement sur ces types !



Vous aurez droit à ce superbe écran style "Action Painting" de J. Polloch.



Votre vision du jeu deviendra "infra-vert" !

Les Codes Action Replay

Bomberman

SATURN

Version : US

Master Code :
F6000914 C305 B6002800 0000
Vie illimitée :
360C019E 0900
Temps illimité :
160C0B62 5500
Player 1 Bombes infinies :
360D5ACF 0900
Player 1 Large Explosion :
360D5AC5 0009
Player 1 Equipment :
360D5AD0 00FF
360D5AE0 00FF
Player 1 Bombtype :
360D5AD1 0006
Player 1 Bombtype : Detonator :
360D5AD1 0007
Player 1 Bombtype : Power Bomb :
360D5AD1 0008
Player 1 Bomberman : Big :
360D5AD7 00FF
Player 1 Bomberman : Small :
360D5AD7 00FF
Player 2 Bombes infinies :
360D5B4A 000F
Player 2 : Large Explosion :
360D5B41 000F
Player 2 : Equipment :
360D5B4C 00FF
Player 2 Bombtype : Rock Cutting :
360D5B4D 0006
Player 2 Bombtype : Detonator :
360D5B4D 0007
Player 2 Bombtype : Power Bomb :
360D5B4D 0008

Need For Speed 2

PLAYSTATION

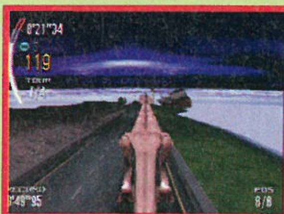
Version : Européenne

CHEAT CODES

Mettez le code voulu dans le menu des Passwords.



WAGOME : Station Wagon.
TREXME : T-rex.
OUTHME : Outhouse.
TRAMME : Tram.
QUATME : Voiture cachée.
BNZME : Benz.
CRATME : Crate.
LOGME : Log.
MAZME : Mazda.
VOVME : Volvo.
BEETME : Voiture cachée.
LILZIP : Ford Indiglo.
SHOTME : Circuits cachés.
POWRUP : Accélération rapide.
BUSME : Bus.
LIMOME : Limo.
SEMIME : Semi truck.
BUGME : VW Bug.
VANME : Van.
ARMYME : Camion de l'armée.
SOWME : Camion des neiges.



Voici un exemple d'ânerie à faire !

POUR OBTENIR NEUF VUES DIFFÉRENTES

Sur l'écran-titre avec les options, choisissez "Départ" puis pendant le chargement du jeu maintenez les boutons suivants enfoncés : L1+L2+R1+R2+▲+■+●+✖. Lorsque la partie commencera, vous obtiendrez cette fois-ci neuf vues !



Commencez une partie.



Maintenez enfoncés les boutons cités ci-dessus.



Cette vue est injouable !

Les Codes Action Replay

Command and Conquer

PLAYSTATION

Version : Européenne

GDI MISSIONS
Plein de thunes :
160E6562 06A4
Pleine puissance :
160E6582 05FA
Numéro des baraques :
160E6572 00XX

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000

NOD MISSIONS
Plein de thunes :
160E6C4A 06A4
Pleine puissance :
160E6C6A 05FA

Manx T.T.

SATURN

Version : US

Master Code :
F6000914 C305
B6002800 0000
Superbike pour le joueur :
1606CE96 000B
Toujours premier :
1606EE7A 0000
Temps illimité :
160883A2 06D6

Tobal N°1

PLAYSTATION

Version : Japonaise

PLAYER 1 BARRE DE VIE INFINIE :
801EF996 0100

PLAYER 2 BARRE DE VIE INFINIE :
801F17DE 0100

PLAYER 2 PAS DE BARRE DE VIE :
801F17DE 0000

MODE QUEST
Hyper Mode :
801F0390 0001
Maximum de force :
801F141A 0100
Maximum Defense :
801F1418 0100
Maximum Molmoran :
801F1428 FFFF
Maximum de coeur :
801F141C 0003

Nightwarriors

SATURN

Version : Japonaise

MASTER CODE :
F6000924 FFFF

PLAYER 1 PAS DE SPÉCIAL :
16076E24 0000

PLAYER 1 SPÉCIAL ILLIMITÉ :
16076E24 0009

PLAYER 2 INVINCIBLE :
1607706A 0090

PLAYER 2 SPÉCIAL ILLIMITÉ :
16077228 0009

PLAYER 2 PAS DE SPÉCIAL :
16077228 0000

la
oybank
100
JOY$

la
oybank
200
JOY$

la
oybank
10
JOY$

la
oybank
50
JOY$

la
oybank
500
JOY$

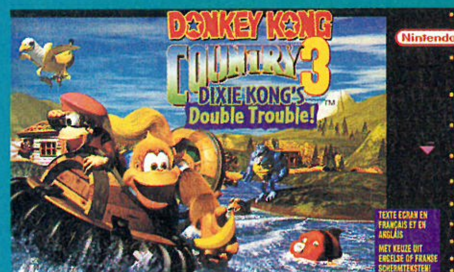
la
oybank
20
JOY$

la joyb

Ah ! qu'il est spécial ce mois de juillet / août...

... C'est vrai, c'est le seul mois qui dure deux mois, me faisait remarquer M. Zlu pas plus tard qu'hier, alors que nous étions occupés à réchauffer nos glaces au micro-ondes sur les plages parisiennes. En plus, c'est un numéro anniversaire : ça fait six ans que Joypad existe. Et comme ce sont les vacances, il nous fallait une Joybank qui tue. Mais, le gros problème, c'est qu'il fait chaud, donc pas question de trop travailler. Alors on a laissé tout le boulot aux éditeurs, puisque grâce à eux, on vous offre 40 jeux !
Merci les copains éditeurs !

Lot n° 1
4 jeux Donkey Kong Country 3 pour Super Nintendo



OFFERTS PAR Nintendo

Mise à prix : 300 Joy$

Un jeu assez récent, un jeu Super Nintendo, un bon jeu, passkeu y'a pas de raison. C'est les vacances pour tout le monde. D'ailleurs Zlu vient d'acheter sa première SN, parce qu'il aime les consoles

Note : 96 % Joypad N°60

Le règlement

1. Avant de nous envoyer tes Joy$, pense bien qu'on part à Bora-Bora. Alors on aura pas du tout envie de te les renvoyer, on les garde.

2. Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. S'il manque quoi que ce soit, on passera de mauvaises vacances, puisqu'on devra jeter ton bulletin.

3. Ni moi ni personne ayant organisé de près ou de loin la Joybank, n'avons le droit d'y participer. Mais, on n'a pas le temps, on est en vacances, alors...

4. Même si vous mettez vos mises en commun, un seul nom sur le bulletin s'il vous plaît, qu'on ait pas de mauvaises surprises en rentrant des Bahamas.

5. Si vous voulez passer vos vacances à faire de faux Joy$, ok, mais sachez que ça sert à rien, on les reconnaît tout de suite. On a un tips pour ça...

6. Envoyez vos Joy$ à : Joypad Joybank- 6 bis, Rue Fournier, 92110 Clichy. A notre retour de Tahiti (parce qu'on y va aussi), si on n'a pas trop la flemme, on s'occupera de ça.

7. Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 68 de Joypad. C'est un numéro normal, pas double, pas anniversaire. Mais ça sera chouette, hein...

8. Ah, très important, si tu ne veux pas être grotesque en vacances, n'oublie de nous envoyer tes Joy$, découpés, hein, parce qu'une enveloppe vide, c'est ridicule.

9. L'article 9 est indispensable. Vous devriez le savoir, il est parti en vacances dans un goulag sympa de Sibérie.

ank

la joybank 20

la joybank 500

la joybank 10

la joybank 100

la joybank 50

la joybank 200

Résultats de la Joybank 64

LOT N°1 : 1 T-SHIRT "LEGACY OF KAIN"

- 7 160 Joy$: GROBEL Nicolas
- 6 680 Joy$: PFEFFER Denis
- 6 510 Joy$: BRIOT Romain
- 6 000 Joy$: EHR Nicolas
- 5 935 Joy$: DODIN Thibault
- 5 933 Joy$: DESCARTES Frédéric
- 5 898 Joy$: JACQUIN David
- 5 780 Joy$: HOUZELOT Yoan
- 5 578 Joy$: TAURIGNAN Paul
- 5 040 Joy$: ALTUN Alexandre

LOT N°2 : 1 CASQUETTE ET 1 T-SHIRT "THE SUBSTITUTE"

- 5 100 Joy$: FREVILLE Renaud
- 4 725 Joy$: MORAND Denis
- 4 703 Joy$: LEGRAND Jean-Pierre
- 4 674 Joy$: TAIEB Moïse
- 4 639 Joy$: BONHOMME José
- 4 440 Joy$: MURE Aurélien
- 4 325 Joy$: LETANG Laurence
- 3 790 Joy$: EMONOZ Nicolas
- 3 690 Joy$: VAN OEYEN Renaut
- 3 630 Joy$: DAMME Arnaud
- 2 940 Joy$: DEUDON Hervé
- 2 530 Joy$: LEMOINE Tony
- 2 490 Joy$: NAGOUL Fabrice
- 2 360 Joy$: TURNER Pierre
- 2 000 Joy$: DARDENNE Robin
- 1 800 Joy$: FINOT Nicolas
- 1 760 Joy$: BROCARD Christian
- 1 100 Joy$: MUNOZ Frédéric
- 1 011 Joy$: DU Victor
- 1 000 Joy$: FEREIRA Serge
- 300 Joy$: SMANIO Guillaume
- 260 Joy$: RAMOSJulien
- 220 Joy$: NICOLAS Christophe
- 215 Joy$: MOREAU Lionel
- 200 Joy$: KHONH Zakaria

LOT N°3 : MICRO MACHINES "STAR WARS"

- 11 380 Joy$: TOURNEBOEUF Lucette
- 10 000 Joy$: LAEMLE Florian
- 5 520 Joy$: RAMOS Julien
- 4 840 Joy$: CHAPUIS Guillaume

LOT N°4 : CALENDRIER "SOULBLADE"

- 6 607 Joy$: CHARPENTIER Emmanuel
- 4 880 Joy$: CANCHY Nicolas
- 4 030 Joy$: FONTENAY Jean-Noël

Lot n° 2
4 jeux Rage Racer pour PlayStation

OFFERTS PAR Sony C.E.

Mise à prix : 300 Joy$

Foncer à 280 à côté d'une plage, avec Rage Racer c'est possible. En plus c'est gratuit, puisque le jeu vous est offert. Et dans le genre récent, on peut difficilement faire mieux, il est testé dans ce numéro !



Note : 88 % Joypad N° 66

Lot n° 3
4 jeux Exhumed pour PlayStation

OFFERTS PAR BMG Interactive

Mise à prix : 300 Joy$



L'Egypte. Ça, c'est une destination de rêve, avec son sable, sa chaleur à crever et sa tourista. Exhumed est un des meilleurs Doom-like de la PlayStation, et il est suffisamment long pour occuper vos vacances. Même trois vacances si vous vous appelez Zlu.

Note : 92 % Joypad N° 63

la joybank 20 JOY$

la joybank 500 JOY$

la joybank 10 JOY$

la joybank 100 JOY$

la joybank 50 JOY$

la joybank 200 JOY$

la joybank

Lot n° 4
4 jeux Command and Conquer pour PlayStation

OFFERTS PAR Virgin Interactive

Mise à prix : 300 Joy$

Le meilleur jeu de stratégie et de tactique de tous les temps enfin disponible dans la Joybank ! Si vous entretenez avec les petits soldats des relations tendres, ce jeu-là semble être fait pour vous. Un must.



Note : 96 % Joypad N° 60

Lot n° 5
4 jeux Need For Speed 2 pour PlayStation

OFFERTS PAR Electronic Arts

Mise à prix : 300 Joy$

ND 4 SPD 2 (c'est plus "in the wave", comme ça), c'est la suite d'un jeu de caisses qu'on attendait depuis pas mal de temps. Et il porte bien son nom, c'est très rapide. Disons que sa vitesse est inversement proportionnelle au nombre de neurones de Zlu (1,5 pour être exact.).



Note : 90 %
Joypad N° 64

Lot n° 6
3 jeux ISS Pro pour PlayStation

OFFERTS PAR Ludi Games et Konami

Mise à prix : 300 Joy$

Vous haïssez la chaleur. Quand il fait chaud, vous manquez de vous noyer dans votre sueur. Jouez au foot sous la pluie, ça rafraîchit ! ISS Pro, c'est le meilleur jeu de foot PlayStation à ce jour, alors, ne vous privez pas, c'est les vacances.



Note : 94 % Joypad N° 65

Lot n° 8
4 jeux Tenka pour PlayStation

OFFERTS PAR Psygnosis

Mise à prix : 300 Joy$

C'est le premier Doom-like de Psygnosis. A consommer, de préférence, si vous aimez les ambiances glauques futuristes et les voyants lumineux, c'est aussi le premier Doom-like PlayStation avec des ennemis en 3D.



Note : 78 % Joypad N°66

Lot n° 7
2 jeux ISS 64 pour Nintendo 64













VERSION PAL

OFFERTS PAR Ludi Games et Konami

Mise à prix : 600 Joy$

Non, vous ne rêvez pas ! Les possesseurs de N64 vont enfin pouvoir réaliser le rêve de leur vie : jouer à un vrai jeu sur leur console ! ISS 64 est ce qui se fait de mieux dans le genre depuis toujours. Ne ratez pas le coche et misez juste !

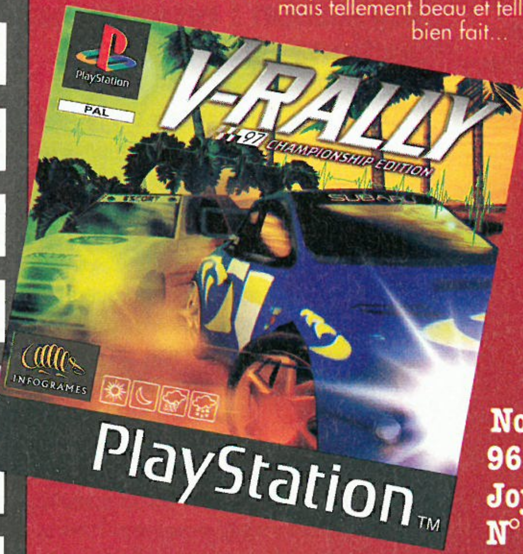
Note : 97 % Joypad N°66

Lot n° 9
4 jeux V-Rally pour PlayStation

OFFERTS PAR Infogrames

Mise à prix : 300 Joy$

La référence de la simulation de Rally ! C'est pas comme si on vous offrait la référence des simulations de file d'attente pour la trilogie Star Wars special edition. Non, c'est sûr, ça n'a rien à voir. Un jeu difficile, mais tellement beau et tellement bien fait...



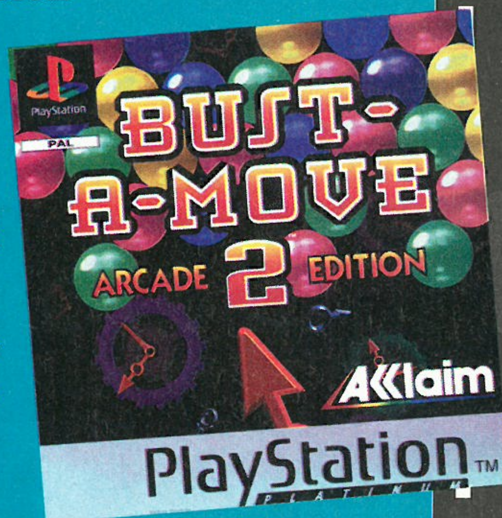
Note : 96 % Joypad N° 65

Lot n° 10
4 jeux Bust a Move 2 pour PlayStation

OFFERTS PAR Acclaim

Mise à prix : 300 Joy$

Les vacances, c'est fait pour buller au soleil. Avec Bust a Move 2, vous pourrez buller à deux, tant ce jeu de réflexion tétrissien est fun à deux. En plus, c'est mignon tout plein, de quoi séduire n'importe quelle race de fille, même avec des cheveux.



Note : 91 % Joypad N° 55

Et la Saturn alors ?

Où est donc passé Sega ? Pas de jeux Saturn dans cette Joybank, c'est à la limite du scandaleux ! Alors que tous les lots sont offerts de bonne grâce par les éditeurs, Sega, éditeur des récents et excellents Manx TT ou Fighters Megamix, a simplement refusé de participer à cette Joybank, laissant ainsi aux utilisateurs de Saturn le privilège d'aller acheter les jeux en magasin, plutôt que de les gagner. Très smart. Il fallait que les Saturn-Maniac sachent la vérité.

VENTES AUX ENCHÈRES JOYPAD 66

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Votre console : ....

Votre mise :
Lot n°1 ....
Lot n°2 ....
Lot n°3 ....
Lot n°4 ....
Lot n°5 ....
Lot n°6 ....
Lot n°7 ....
Lot n°8 ....
Lot n°9 ....
Lot n°10 ....

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules. Date limite d'envoi : 31 juillet 1997

JOYPAD ACHAT$

BANQUER SANS CASQUER



Les paddles analogiques : tout un programme ! Accessoire de frime ou boostage indéniable du plaisir de jeu ? Joypad Achat analyse les paddles analogiques PlayStation et Saturn, et vous rend son verdict.

Joypads Analogiques



L'analogique, c'est la grande classe. Des jeux à la maniabilité plus précise, plus agréable, et à la 3D pleinement exploitée

Je rappelle rapidement le principe du paddle analogique à ceux d'entre vous qui en entendent parler pour la première fois : contrairement aux paddles normaux (dits numériques), les paddles analogiques utilisent un système qui permet de faire varier l'intensité avec laquelle une direction est indiquée. Ce qui donne, entre autres, la possibilité de marcher lentement ou de courir avec un personnage, suivant la poussée appliquée au paddle. C'est le système utilisé par les manettes de base de la Nintendo 64, et la croix directionnelle cède alors sa place à un mini joystick souple, qui peut être orienté dans n'importe quelle direction. C'est aussi ça qui différencie les paddles analogiques des paddles traditionnels : dans un environnement entièrement en 3D temps réel, tout devient bien plus intuitif. Le joystick analogique pointé vers vous, le personnage, ou le véhicule, bref, ce que vous manipulez à l'écran, se dirige vers vous, pointé vers l'avant, il s'enfonce dans l'écran, etc.



Les paddles Saturn et PlayStation : ergonomie, fonctions et avantages

Commençons par le paddle Saturn. Sorti il y a bien plus longtemps, son ergonomie n'est pas des meilleures, sans pour autant être vraiment désagréable. Incluant toutes les fonctions et boutons (croix directionnelle comprise) d'un pad traditionnel, son "stick" analogique est assez gros, ce qui permet plus de précision qu'avec celui de la PlayStation. Un bouton permet de sélectionner le mode analogique plutôt que le mode numérique, et les jeux l'utilisant reconnaissent la manipulation dès son exécution. En ce qui concerne le paddle analogique de Sony, récemment arrivé au Japon et déjà très difficile à trouver, il a la même forme qu'un paddle traditionnel, donc à peu près la même ergonomie, et dispose en revanche de deux sticks analogiques. Incluant lui-aussi les boutons numériques d'une manette nomale, il fonctionne en trois modes : numérique, analogique et analogique vibrant. Ce dernier mode est comparable au "Shindo Pack" de Nintendo utilisé par Starfox 64.

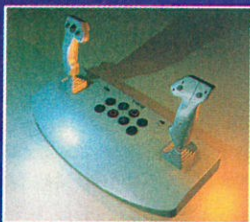


Voilà à quoi ressemblent les paddles analogiques. Sony maintient l'allure habituelle, tandis que Sega a pondu un design tout nouveau.

Côté Saturn, peu de jeux exploitent cette technologi et côté PlayStation, le paddle n'existe qu'en version japonaise... pourtant l'analogique, c'est l'avenir !

L'ultime perfection

Pour les fortunés et les amateurs de simulateurs de vol, voici l'ultime Joystick analogique sur PlayStation. Deux «Stick» à prendre à pleines mains, une ergonomie parfaite, bref c'est La manette analogique à posséder pour s'éclater à Ace Combat 2 par exemple !



Les jeux : passé, présent, avenir

Voici une petite liste des jeux qui utilisent ou utiliseront les paddles analogiques sur Saturn et PlayStation :

Saturn :

Nights



Dark Savior (pour la vue seulement)



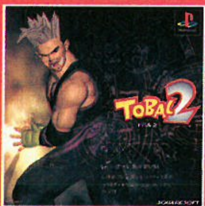
Manx TT



A venir : Sonic Jam (Pour une petite partie seulement) Sonic R (Plus tard, le vrai Sonic en 3D)

PlayStation :

Tobal 2



Ace Combat 2



Macross VF-X



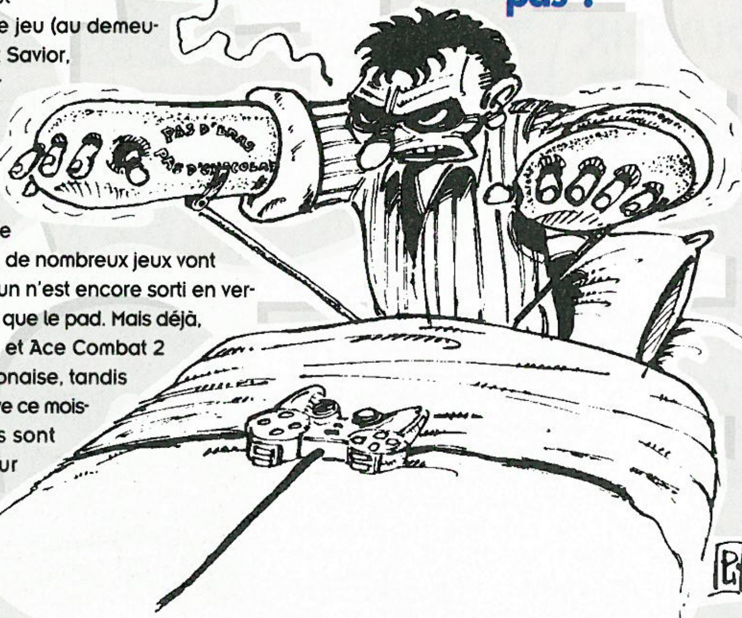
Explosive Racing

A venir : Formula One '97 Croc Rapid Racer

système permettant un feed-back avec le jeu, dans le cas d'un choc par exemple.

Et les jeux ?

Les paddles analogiques, que ce soient celui de la Saturn ou celui de la PlayStation, sont des manettes de qualité supérieure, qui sont certes légèrement plus fragiles que des manettes numériques, mais pas au point de craindre le moindre choc. Le point le plus important à considérer pour l'achat, ce sont les jeux qui utilisent cette technologie. Pour le moment, sur Saturn, les softs qui en tirent partie se comptent encore sur les phalanges d'un doigt : Nights, bien évidemment, puisque le paddle est sorti à l'occasion de ce jeu (au demeurant fantastique), Dark Savior, bien plus sympa par exemple, et Manx TT bien plus maniable. En ce qui concerne la PlayStation, paradoxalement, bien que le paddle soit tout récent, de nombreux jeux vont l'exploiter à fond : aucun n'est encore sorti en version officielle, de même que le pad. Mais déjà, Tobal 2, Macross VF-X, et Ace Combat 2 existent en version japonaise, tandis qu'Explosive Racing arrive ce mois-ci en officiel. D'autres sont prévus dans un futur proche (voir l'encadré). Nous avons joué plusieurs heures sur tous ces titres, aussi bien sur Saturn que PlayStation, et le verdict est clair : un jeu prévu pour le paddle analogique se révèle bien entendu infiniment meilleur lorsqu'il est joué avec.



J'achète, j'achète pas ?



Pour ceux qui jouent sur PlayStation, le choix est clair, tant la quantité et la qualité des titres existants ou à venir utilisant le pad analogique sont impressionnantes ; et ce sont pour la plupart d'excellents jeux. De plus, le côté vibrant est des plus sympas, même s'il ne faut pas vous attendre à des sensations transcendantes. Le paddle Saturn quant à lui est bien moins intéressant, considérant la rareté des titres y faisant appel. Néanmoins, il reste un périphérique de qualité, et Nights à lui seul vaut l'achat si vous avez quelques sous de côté...

Prix moyens des paddles analogiques :
Paddle Saturn : 300 F environ.
Paddle PlayStation : 350 F environ.
Joystick analogique : 450 F environ.

JOYPAD ACHATS
BANQUER SANS CASQUER

Le rêve de plusieurs personnes peut désormais se concrétiser sans passer par la case "import japonais ou américain" !



La plupart des machines européennes importées sont allemandes, ce qui risque de changer vu la baisse du prix des consoles anglaises.

N64 EN FRANCE

La N64 est maintenant facile à trouver dans nos vertes contrées. Mais à quel prix? Il est possible désormais de l'acheter à des prix raisonnables (1 290 F)... ou d'attendre encore un chouïa pour la version française, en septembre, à 1090 F !

Bon nombre d'entre vous ont sans doute déjà craqué, soit pour une console japonaise ou américaine, soit pour des consoles européennes, en majorité allemandes. Nintendo sortira finalement sa machine, en version bien française en septembre. Alors faut-il attendre encore, ou craquer à présent pour des machines allemandes, anglaises ou italiennes?

Vive l'Europe !

Je sais, ça fait pas mal de temps et certains n'en peuvent plus d'attendre. Récemment, la machine a bénéficié d'une série de baisses de prix assez conséquentes, d'abord au Japon, puis un peu partout, et tout récemment en Angleterre. Les boutiques, elles, ont fait leur choix : elles ont importé en masse des machines européennes, et alignent aujourd'hui leurs prix sur ces baisses récentes. Sachez donc que des chaînes comme Score Games, Espace 3 ou Power Games la proposent à 1 290 F, ou encore que vous pourrez la trouver à Micro Mania à 1 490 F. Ce sont les prix pratiqués au moment où je tape ces lignes, et sachez qu'ils sont sujets à fluctuation... Mais ce sont déjà des prix raisonnables !

Vive la France !

Ceux qui ne veulent pas s'embêter avec des manuels bourrés de déclinaisons allemandes ou de verbes irréguliers anglais pourront attendre la version française qui débarque en septembre au prix de 1 090 F. Une affaire en or, pour peu que la patience vous accompagne. De plus, les problèmes de compatibilité sont éliminés du même coup. Reste que les jeux sont le plus souvent assez chers (près de 600 francs) et peu nombreux. Reste à attendre les prochaines sorties qui s'annoncent nombreuses (voir notre Courrier des Lecteurs).









Bien que le prix de la console baisse, le prix des jeux reste quant à lui élevé. Il faut en effet, pour les nouveautés compter près de 600 francs ! Autant dire que cela ne concerne pas tout le monde !

OYPAD ACHATS
BANQUER SANS CASQUER

Le score augmente !

Score Games, la chaîne de boutiques de jeux vidéo, ouvre trois magasins supplémentaires dans Paris et sa région, portant le nombre total de boutiques à 21 ! Pour la ville lumière, la nouvelle adresse est dans le 15e arrondissement : 365, rue de Vaugirard. Les deux autres magasins se trouvent dans le 95, à Cergy Pontoise au Centre Commercial Cergy 3 Fontaines, et à Fontenay (94), au Centre Commercial Val Fontenay. (Ces deux derniers feront nocturne le vendredi jusqu'à 21 heures).

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO

A quel prix acheter l'occasion?

Dépensez par Internet

Pour ceux d'entre vous qui ont le ouaib à la maison, sachez qu'on peut acheter une quantité phénoménale de jeux par Internet. Et, notamment, des jeux PlayStation ! A l'adresse http://www.psx-arcanaute.com, vous pourrez acheter grâce à cette magnifique troueuse de poches qu'est la Carte Bleue, des jeux ou des PlayStation, qui vous seront livrés en 48 heures gratuitement. Le service après-vente et les conditions de reprise sont semblables aux méthodes VPC traditionnelles. A bon entendeur !

1+1=3
Bah mince alors !

Psygnosis se lance dans une opération promotionnelle façon collection de couverts pour table, puisque lorsque vous acheterez 2 jeux parmi Formula 1, Adidas Power Soccer International, Riot, Speedster, Destruction Derby 2, la Cité et Tenka, Psygnosis vous offre WipEout 2097 ! Trois pour le prix de deux, ça durera du 1er juin au 31 août et selon le système suivant : moyennant l'envoi des tickets de caisse, des n° de code barre des titres achetés, votre adresse et 49 francs pour le port (on ne pensait que c'était si lourd que ça un CD), Psygnosis vous envoie WipEout 2097.

PLAYSTATION

	PRIX 1*	PRIX 2*
Suikoden	250	270
Command & Conquer	240	250
Vandal Hearts	260	270
Tomb Raider	225	200 (!)
Die Hard Trilogy	230	250
Tekken 2	235	250
Formula One	240	200 (!)
Legacy Of Kain	250	250
The Lost Vikings 2	240	250
NBA In The Zone 2	225	225
Total NBA 97	225	200 (!)
Need For Speed 2	255	270
Soul Blade	275	280

Prix 1 = moyenne = sauvage ablation du prix le plus bas et du prix le plus haut = somme de ce qui reste puis super-turbo division de la mort et hop zou, résultat magique. C'est la classe la calculette du Mac.

SATURN

	PRIX 1*	PRIX 2*
Soviet Strike	240	250
Tomb Raider	245	250
Virtual On	210	225
Dark Savior	225	250
Sega Rally	170	200
Exhumed	250	250
Torico	200	225
Bomber Man	240	250
Die Hard Trilogy	230	250
ManX TT	255	265
Mister Bones	210	225
Fighter's Megamix	250	270
Shining The Holy Ark	260	270

Prix 2 = le conseil de l'ami Joypad = le prix que si vous achet plus cher, ben vous êtes riches pis c'est vraiment trop injuste estimation des prix max à ne pas dépasser = je sais plus qu encore. Mais plein de trucs.

Le Top de l'occaz SCOREGAMES

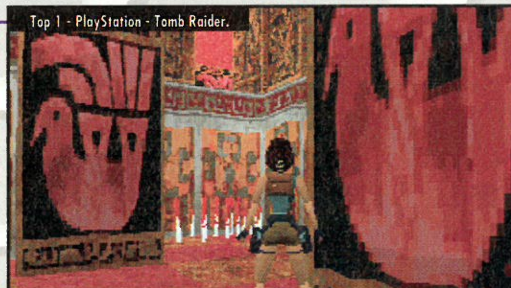
Vous retrouverez désormais chaque mois le Top de l'occaz, réalisé en collaboration avec les magasins Scoregames. Vous pourrez ainsi voir quels sont les titres les plus vendus en occasion. Il ne s'agit ici que d'un classement indicatif, puisqu'il ne prend pas en compte la totalité des ventes d'occasion sur le territoire français. C'est toutefois un bon baromètre pour trouver les valeurs sûres de l'occaz.

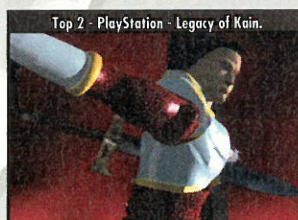
TOP PLAYSTATION

1. Tomb Raider
2. Legacy of Kain
3. Destruction Derby 2
4. Crash Bandicoot
5. Die Hard Trilogy
6. Resident Evil
7. Formula One
8. Tekken 2
9. Chevaliers de Baphomet
10. Command and Conquer

TOP SATURN

1. Tomb Raider
2. Sega Rally
3. Daytona USA
4. Story of Thor 2
5. Virtua Fighter 2
6. Command and Conquer
7. Worldwide Soccer 97
8. Rayman
9. Torico
10. Panzer Dragoon


Top 1 - PlayStation - Tomb Raider.


Top 2 - PlayStation - Legacy of Kain.



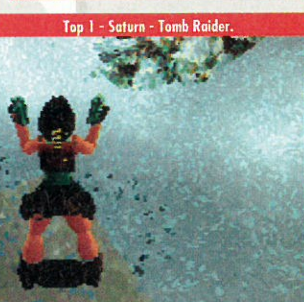
Top 3 - PlayStation - Destruction Derby 2.



Top 3 - Saturn - Daytona USA.



Top 2 - Saturn - Sega Rally.


Top 1 - Saturn - Tomb Raider.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !

- **Tests :** Adidas Power Soccer (PS) Guardians Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)...
- **Sol + T :** X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- **Dossier :** Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- **Anim'Paad :** DBZ le nouveau film, Noritaha, You're Under Arrest...
- **Poster :** Mother Sarah/Yugen Kaisha.

+ Joypad International

N°54 — CADEAU

- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), Baku Baku Animal (Sat)
- **Sol + Tips :** Kof'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black Jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazuo Komatsubara.
- **Poster :** 3x3 Eyes/Ridge Racer Revolution.

N°55 — CADEAU

- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula One (PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS/Sat.), Sampras Extreme (PS)...
- **Sol + Tips :** Need for Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lamu, Nuku-Nuku, Be Bop...
- **Poster :** Resident Evil/El Hazard.

N°56 — CADEAU

- **Cadeau :** Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster :** Time Commando/Gunsmith Cats.

N°57 — CADEAU



- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2.
- **Tests :** WipEout 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Tobal n°1 (PS), The Need for Speed (PS), King of Fighters 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok/Tekken 2.

CADEAU

- **Cadeau :** Les Trads Deus, le tableau de scores et l'autocollant Bedlam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Tobal n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Fighting Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot/Paro Wars.

N°59 — CADEAU

- **Cadeau :** Une cassette de l'animé Evangelion + des bampers Street Racer.
- **Tests :** Street Racer (Sat), Chevaliers de Baphomet (PS), Pandemonium! (PS), Destruction Derby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Fifa'97 (PS)...
- **Sol + Tips :** Motor Toon GP 2 (PS), Time Commando (PS), Residen Evil (PS), WipEout 2097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel B1 (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Evangelion + le shopping Evangelion.
- **Poster :** Pandemonium!/Alice in Cyberland.

N°60

- **Mario Kart 64 : le Test!**

+ 30 pages de jeux N64 : Zelda 64, Killer Instinct Gold, Yoshi Island 64, Starfox 64 et bien d'autres...

- **Tests :** Virtual On (Sat), Tobal n°1 (PS), Command & Conquer (PS), NBA Live'97 (PS), Sim City 2000 (PS), Samurai Shodown IV (Neo Geo)...
- **Sol + Tips :** WipEout 2097 (PS), Time Commando (PS), Formula One (PS), Destruction Derby (Sat), Crash Bandicoot (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Black Jack + les mangas coréens.
- **Poster :** Tobal n°1/Daytona USA CCE.

N°61

- **Final Fantasy VII : le Test !**

La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3 et Virtua Fighter 3 mais aussi The Need for Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.

- **Tests :** Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips :** Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Firo and Klawd (PS), Pandemonium! (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster :** Legacy of Kain/Road Rage.

N°62



- **V-Rally, le Sega Rally de la PlayStation :** un reportage sur le dernier-né des studios Infogrames.
- **Tests :** Turok (N64), La Cité des Enfants perdus (PS), Die Hard Arcade (Sat), The Lost Viking 2 (PS)...
- **Sol + Tips :** Command and Conquer (Sat/PS), Theme Park (Sat), Doom (Sat), Destruction Derby 2 (PS), Pandemonium! (PS)...
- **Anim'Paad :** Ghost in the Shell et les déboires de Dragon Ball GT au Japon.
- **Poster :** Fighters Megamix /La Cité des Enfants perdus.

- **L'apocalypse Mécanique :** Porsche Challenge, Micro Machines V3 et Manx TT.
- **Tests :** Total NBA'97 (PS), LBA (PS), Exhumed (PS), Mass Destruction (Sat), Excalibur 2555 AD (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Cop 2 (Sat), Amok (Sat), Street Racer (Sat), Alien Trilogy (Sat), Legacy of Kain (PS), Project Overkill (PS)...
- **Anim'Paad :** Tout ce qu'il faut savoir sur City Hunter alias Nicky Larson.
- **Poster :** Porsche Challenge/Manx TT.

N°64

- **Wargames :** Syndicate Wars, Command and Conquer, Warcraft 2.
- **Tests :** Soul Blade (PS) et tous les coups secrets du jeu, Vandal Hearts (PS), Need For Speed 2 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Sol + Tips :** C&C (Sat), Dark Forces (PS), Soviet Strike (Sat), Fifa 97 (PS), Disruptor (PS)...
- **Anim'Paad :** Toshinden et les autres jeux vidéo en vidéo ! Tout ce qu'il faut savoir.
- **Poster :** Tekken 3/Soul Blade.

N°65



- **Rapid Racer :** Reportage exclusif sur le dernier né des créateurs de Porsche Challenge.
- **Tests :** V-Rally (PS), ISS Pro (PS), Fighters Megamix (Sat), Pandemonium! (Sat)...
- **Sol + Tips :** Manx TT (Sat), Fighters Megamix (Sat), Turok (N64), Porsche Challenge (PS), Die Hard Trilogy (PS)...
- **Anim'Paad :** L'actualité du manga et l'interview de Masami Suda, créateur de Ken le survivant.
- **Poster :** V-Rally/Scud Race.

PLAYSTATION / SATURN

SCOREGAMES

Titre	Console	Prix
V-Rally	PSX	349 F
Rally Cross	PSX	NEW
Toshiden III	PSX	NEW
Monster Truck	PSX	349 F
Xevious 3D	PSX	NEW
Namco Muséum vol.4	PSX	269 F
Ray Tracer	PSX	NE
Hard Boiled	PSX	269 F
Bubsy 3D	PSX	269 F
Warcraft II	SATURN / PSX	349 F
Formula karts	SATURN	349 F
Marvel Super Heroes(jap)	SATURN	469 F
King of fighters 95	SATURN	349 F
Bio Hazard Dash	SATURN	46



Titre	Console	Prix
Turok	N 64	Tél.
Super Mario Kart	N 64	Tél.
ISS 64	N 64	Tél.
Killer Instinct	N 64	Tél.
Star Fox	N 64	Tél.
Mario 64	N 64	Tél.
Wave Race	N 64	Té



Titre	Console	Prix
Lost Vikings 2	SUPER NINTENDO	299 F
Marvel Super Heroes	SUPER NINTENDO	369 F
Terranigma	SUPER NINTENDO	299 F
Sonic 3D	MEGADRIVE	369 F
ISS de Luxe	MEGADRIVE	299



Titre	Console	Prix
Kirby's Dream Land 2	GAME BOY	219 F
Spy Vs Spy	GAME BOY	199 F
Lucky Luke	GAME BOY	199 F
Race Days	GAME BOY	139 F
Star Trek	GAME BOY	13

RE-GAMES ST LAZARE
rue d'Amsterdam
75009 PARIS
azare (face à la gare St Lazare)
l. : 01 53 320 320

JUSSIEU
6, rue des Fossés
ernard 75005 PARIS
M° JUSSIEU
. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
boulevard St Michel
75006 PARIS
ER LUXEMBOURG
. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
7, av. Victor Hugo
75116 PARIS
RUE DE LA POMPE
. : 01 44 05 00 55

PARIS (15)
, rue de Vaugirard
75015 PARIS
M° CONVENTION
l. : 01 53 688 688

CHELLES (77)
ntre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
rue de la Paroisse
8000 VERSAILLES
. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
al Les Quatre Temps
es Arcades Est - Niv. 2
. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
, av. de la Division
clerc Nationale 20
160 ANTONY RER : B
. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
al St Denis Basilique
sage des Arbaletiers
93200 ST DENIS
. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
3, av. Jean Lolive
nale 3 93500 PANTIN
M° HOCHE
. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5, rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis, av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
(à côté de Toys'us)
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél. : 01 48 76 6000

NOUVEAU
CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY
Tél. : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14, rue Temponières
(angle 1 rue St Rome)
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37, cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52
NOUVELLE SURFACE DE VENTE : + 100m²

AMIENS (80)
19, rue des Jacobins
Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12, rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

OUVERTURE EN JUILLET
BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél. : 08 36 685 686

EVRY (91)
C. Cial Evry 2
niv. 1 (côté Carrefour)
91000 EVRY
Tél. : 08 36 685 686

+ DE 12.000 JEUX PLAYSTATION OCCASION

CHEVALIERS DE BAPH.	219 F	JET RIDER	179 F
CHRO. OF THE SWORD	219 F	LEGACY OF KAIN	229 F
COMMAND AND CONQ.	219 F	LITTLE BIG ADVENTURE	229 F
COOL BOARDERS	219 F	MICRO MACHINE 3V	249 F
CRASH BANDITCOOT	219 F	NBA LIVE 97	219 F
DARK FORCES	249 F	PGA TOUR GOLF 97	219 F
DESTRUCTION DERBY 2	219 F	PORSCHE CHALLENGE	219 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	SOVIET STRIKE	219 F
FIFA 97	219 F	STAR GLADIATOR	199 F
HARDCORE 4X4	219 F	TEKKEN 2	219 F
INT. SUPERSTARS DEL.	219 F	TOBAL N°1	219 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	TOMB RAIDER	219 F

+ DE 8.000 JEUX SATURN OCCASION

BAKU BAKU	169 F	NEED FOR SPEED	21
BLAZING DRAGONS	219 F	NIGHT + PAD	29
BUG TOO	219 F	OLYMPIC SUCKER	2
CASPER	219 F	PEBBLE BEACH GOLF	1
COMMAND AND CONQ.	219 F	SEGA RALLY	1
CRIME WAVE	219 F	STORY OF THOR	1
DAYTONA CHAMP. EDIT.	219 F	STREET FIGHTER ALFA II	2
DIE HARD ARCADE	249 F	TOMB RIDER	2
DOOM	199 F	TUNEL B1	2
EXHUMED	249 F	VIRTUA COP 2 + GUN	3
FIGHTING VIPERS	219 F	VIRTUA FIGHTER 2	1
HARD CORE 4X4	219 F	WORLD WILD SOCCER	2

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tél .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte Bancaire

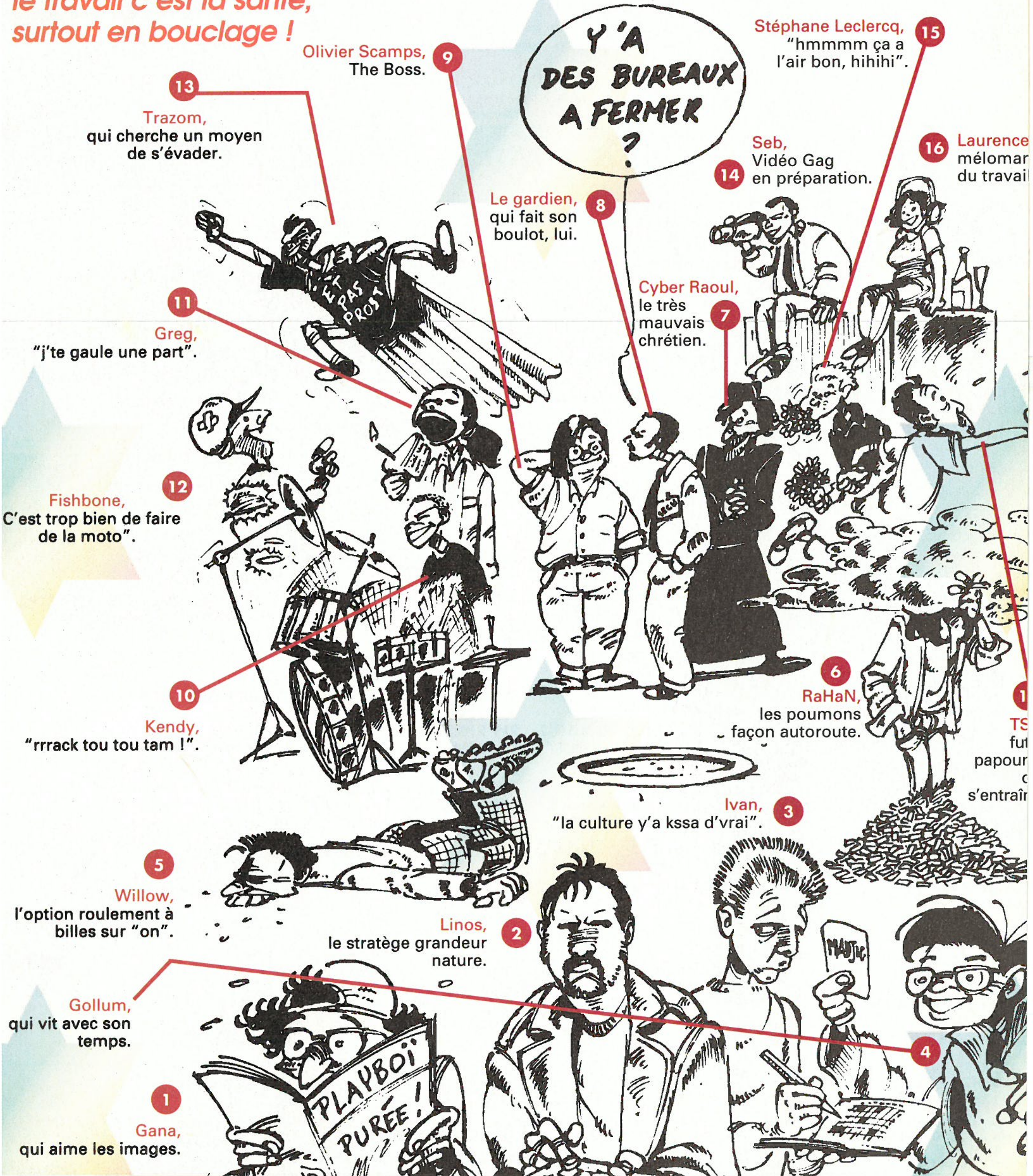
Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Joypad : version après la teuf' !

*Quand on décompresse à Joypad, c'est un peu ça.
Comme on est souvent en train de décompresser,
c'est un peu toujours comme ça. Mais rappellez-vous,
le travail c'est la santé,
surtout en bouclage !*



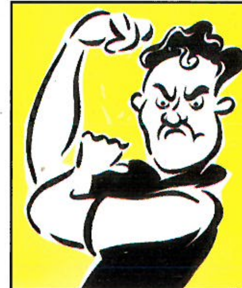
'EMBOUTEILLAGE



Un exemple d'embouteillage parmi les plus stressants.

NE RÉPONDEZ PAS AUX PROVOCATIONS

Pour ne pas céder aux provocations, apprenez à les reconnaître :



Ceci est une provocation.



Ceci est une provocation.



Attention.
Ceci n'est pas une provocation
Ne répondez surtout pas
et garez-vous.

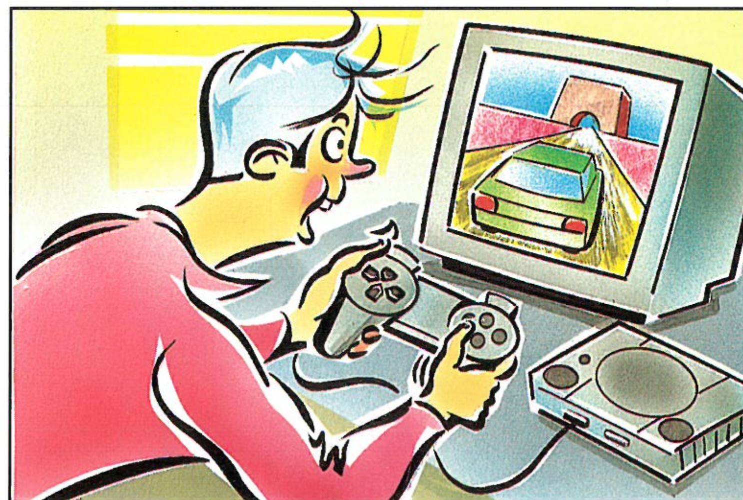
RESPIREZ PROFONDÉMENT



Oubliez que vous êtes dans un embouteillage. ans votre voiture, faites comme chez vous. Respirez, coutez de la musique douce, reculez le siège (pas op loin afin que vos pieds puissent atteindre les édales).

ÉVACUEZ VOTRE RAGE PLUS TAR

Ne vous laissez pas envahir par le stress. Défoulez-vo plus tard. Par exemple ici, ce jeune chauffeur se détend avec jeu Rage Racer sur PlayStation.





Sony Game Line: 08 36 68 22 02* **3615 PlayStation***

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.









NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES